平成2年6月16日 第三種郵便物認可

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE

FEBRUARY 1992 2月号
SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE

ビープ! ▶メガドライブ◀

480 YEN
1992年2月1日発行
(毎月1回1日発行)
第8巻2号通巻86号

特集 第3回メガドライブ・アカデミー賞 受賞作品発表

'91メガドラベストゲームは!?
読者投票3,127人による結果を大発表!

別冊付録 ソーサルキングダム PERFECT MANUAL

プロローグから第4章までを完全紹介!

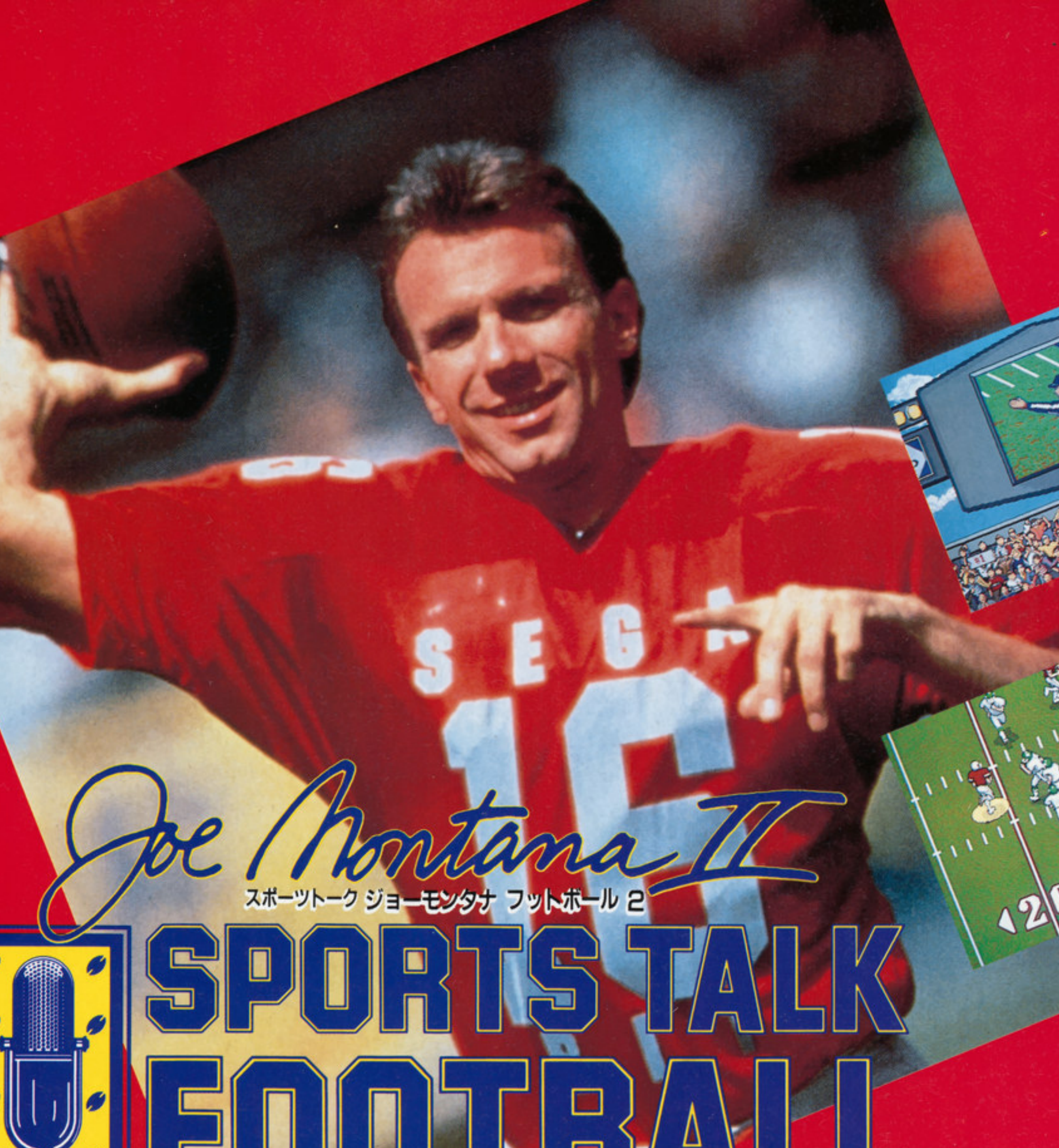
MEGA-CD PRESS

惑星ウッドストック/ノスタルジア1907/精霊神世紀フェイエリア
ダークウィザード/3×3EYES/天下布武/LUNAR
ゆみみみっくす/アイル・ロード/ライズ オブ ザ ドラゴン
魔法の少女シルキーリップ/デスブリンガー/その他

シャイニング・フォース/信長の野望・武将風雲録/スーパーファンタジーゾーン/JuJu伝説
港のトレイジア/シャドー・オブ・ザ・ビースト/ジョーモンタナ2/ストームロード/鋼鉄帝国
テクモワールドカップ'92/アリシアドラグーン/ちびまる子ちゃん わくわくショッピング

特別付録 TERADRIVEポスター IBM PC SOFT SELECTION 14

スーパービジュアル・フットボール！

ライブ放送の魅力を満載。

Joe Montana II

スポーツトーク ジョーモンタナ フットボール 2

SPORTS TALK FOOTBALL

興奮のフットボールゲームに本場の実況放送をプラス！

圧倒的なスピードと興奮で全米をわかすプロフットボール。
その面白さを忠実にシミュレーション。しかも、画面のズームアップと
完全実況中継で、本場のスーパープレイがいつでも楽しめる。
もちろん、超人気QBジョーモンタナが、きみと一緒に
プレイするぞ。

1月24日発売 6,500円

モンキーパワーの個性派アクション！

JUJU伝説

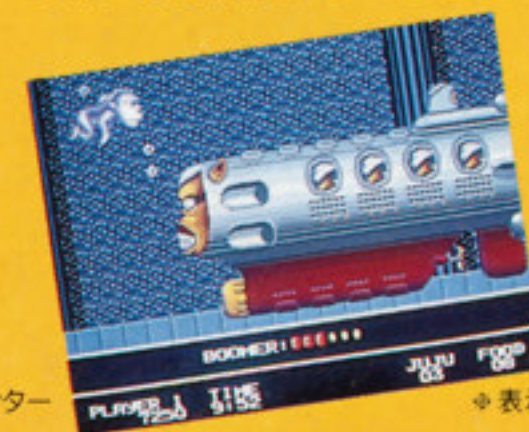
平和に暮らすジュジュとミホ。そこに突然悪魔が現れ、ミホを奪い、ジュジュの姿を猿へと変えてしまった。平地、水中、ジャングルで悪魔の猿軍団と壮絶な闘いを展開するジュジュ。これは、歴史に埋もれた進化の物語なのだろうか？

1月31日発売 6,000円

MEGA DRIVE 16-BIT メガドライブ

セガウインターキャンペーン実施中！ It's MEGA world.

SEGA

株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7068 お客様サービスセンター

※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス

画面は、もっとリアルに楽しみたい。というわけで、テラドライブは640×480ドットの高解像VGA搭載。だから、きれい。だから、世界中のIBM PCソフトをたっぷり楽しめる。そのうえテラドライブはDOS/Vも標準装備して、続々登場するDOS/Vソフトに応えている。DOS/VはVGA環境を日本語で実現する画期的なOS。世界の人気ソフトが、キミのトライを待っている。

AFTER VGA

Heart of china
(VGA版)

アメリカでのベストセラー
アドベンチャーゲーム。
256色デジタイズ取り込みの
画面とMIDI対応で迫力ある
サウンドがあなたを夢中にさせる。

© Dyramix, Inc. 国内販売元 シエラオンライン ジャパン

みんなよりすごい。テラドライブでVGA。

DOS/V

OADG
PC Open Architecture Developers' Group

ふたつの頭脳が同時に動く未来性能。
2CPUパソコン、テラドライブ。

80286と68000、2つの頭脳が同時に動くテラドライブ。

日本アイ・ビー・エムとの共同開発により、純正IBM*1 PCボード搭載。

DOS/V対応。日本語MS*2 Windows V3.0対応。

TERADRIVE

標準価格：MODEL 1 ¥148,000（税別）MODEL 2 ¥188,000（税別）MODEL 3 ¥248,000（税別）

画面はゲームコンストラクションです

*1：IBMは米国IBM Corporationの登録商標です　*2：MS Windowsは米国マイクロソフト社の商標です
※ 画面はすべて当社TERA DRIVEでの撮影によるものです

テラドライブには、このお店で出会えます。

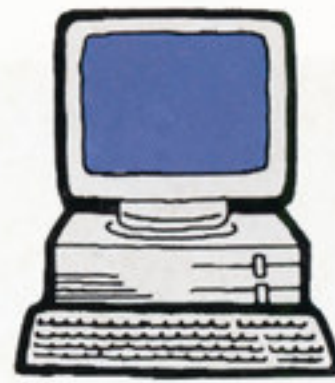
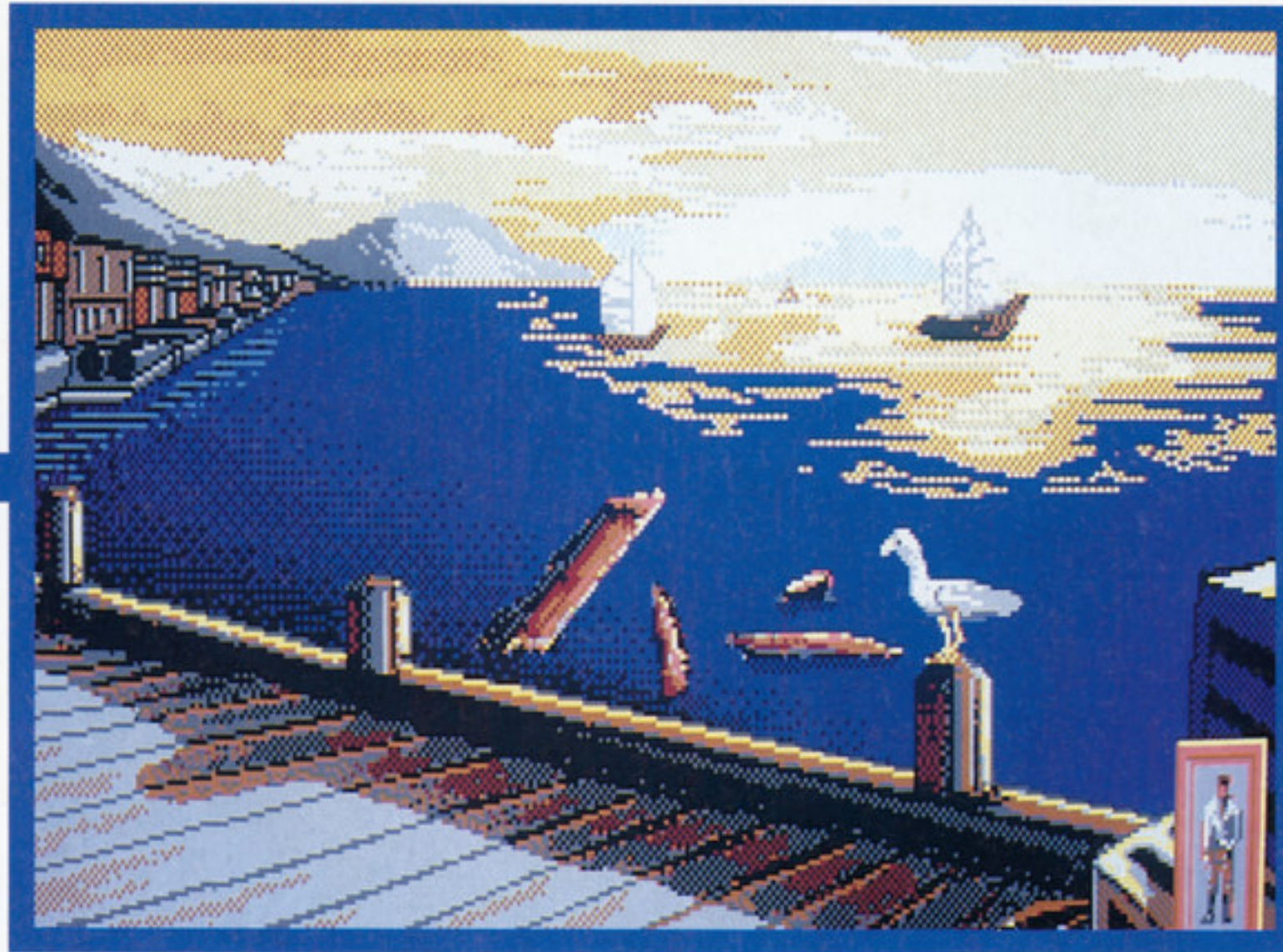
■北海道/東北
●デンコードー
函館本店 ☎0138-23-1121
大河原店 ☎0224-52-4433
仙台本店 ☎022-261-8111
盛岡本店 ☎0196-54-2772
八戸本店 ☎0178-44-4111
山形七日町本店 ☎0236-23-1055
秋田本店 ☎0188-34-3151
Dacひろさき店 ☎0172-34-6230
青森本店 ☎0177-23-2356
Dac平店 ☎0246-21-8585
Dac仙台東口店 ☎022-291-4744
●ヨドバシカメラ
仙台店 ☎022-215-1010

■関東
●ラオックス
新宿館 ☎03-3350-1241
THE COMPUTER館 ☎03-5256-3111
吉祥寺店 ☎0422-21-3471
北浦和店 ☎048-833-8811
厚木店（オーディオ館）☎0462-22-2722
取手店 ☎0297-74-1311
八千代台店 ☎0474-55-2261
サウンドショップ ☎03-3255-5301
●CSK
マイコンショップCSK ☎03-3342-1905
●九十九電機
パソコン本店 ☎03-3253-5599
●上新電機
渋谷店 ☎03-3496-4141
町田店 ☎0427-23-1313
八王子そごう店 ☎0426-26-4141
立川店 ☎0425-26-4141
本厚木店 ☎0462-25-1548
●T・ZONE
本店 ☎03-3257-2652
宇都宮店 ☎0286-63-4949
大宮店 ☎048-652-1831
横浜店 ☎045-641-7741
●ヨドバシカメラ
西口本店 ☎03-3346-1010
上野店 ☎03-3837-1010
八王子店 ☎0426-43-1010
横浜駅前店 ☎045-313-1010
●サトームセン
駅前1号店 ☎03-3253-7993
メディアセンター ☎03-3256-3267
ラジオ会館 ☎03-3251-1464
相模大野店 ☎0427-41-7786
●ムラウチ
八号館コンピューターフロア ☎0426-42-6211
●野島電気商会
大和店 ☎0462-62-5540
秦野店 ☎0463-83-1214
厚木店 ☎0462-23-7800
WILL店 ☎0427-58-1245
青梅店 ☎0428-32-1215
多摩センター店 ☎0423-75-3121
鴨宮店 ☎0465-49-1230
●上新電機
高崎店 ☎0273-63-6801

■中部/北陸
●ラオックス
ヒナタ・コンピュータ館 ☎0262-37-2221
松本中央店 ☎0263-36-7820
●栄電社
春日井店 ☎0568-83-2515
メディア大須 ☎052-242-8591
テクノ名古屋 ☎052-581-1241
鳴海店 ☎052-895-2271
岡崎店 ☎0564-53-2722
小牧店 ☎0568-75-4261
下諏訪店 ☎0266-28-5701
インター店 ☎0572-23-5131
テクノ大須 ☎052-252-0181
テクノ豊橋 ☎0532-52-1231
●九十九電機
名古屋1号店 ☎052-263-1655
名古屋2号店 ☎052-251-3399
●上新電機
大須店 ☎052-262-1141
寺池店 ☎0762-47-2524
金沢店 ☎0762-91-1130
富山店 ☎0764-32-3133
●すみや
パソコンアイランド静岡店 ☎054-255-8819
●MELVA
浜松本店 ☎0534-64-8412
浜松葵店 ☎0534-38-3535
島田店 ☎0547-37-7116
焼津店 ☎054-626-0181
静岡店 ☎054-254-5338
富士店 ☎0545-51-8022
沼津店 ☎0559-22 1858
草津店 ☎0775-63-2077
●T・ZONE
静岡店 ☎054-283-1331

■近畿
●CSK
マイコンショップCSK ☎06-345-3351
●ニノミヤ

誕生！テラネット。

テラネット入会金、アクセス費無料（電話代のみ）のパソコン通信ネット。
テラドライブ＆ソフト情報の提供を行い、テラドライブ、ユーザーの情報交換の場としても活用できます。
アクセスナンバー3745-7572、2400bps、MNPクラス5、81X

BEFORE VGA

Heart of china
（EGA版）

©Dyramix, Inc. 国内販売元 シエラオンライン ジャパン

▶パズルコンストラクション
2CPU活用、テラドライブ専用ソフト。キミだけのパズルゲームが作れる。©SEGA

▶ペントハウス エレクトリックジグソー
ペントハウス誌のカバーガールを画面上で組み立てるジグソーパズル。
©Merit Software

▶Loom
ルーカスフィルムが新しい試みで作った中世ファンタジーのアドベンチャーゲーム。
©Lucas Film Games

▶DRAKKHEN
画期的な3Dグラフィックでプレイヤーを独自の世界へ。
©Info Games Dos/V版
国内販売元 コンピューターソフト

▶PAGE PRO-S
手紙やラベルを手早くきれいに仕上げる。DOS/V対応のカンタンワープロ。
©SEGA

▶MANHOLE
画面上でクリックしてみないと何が起こるかわからない不思議ソフト。
©Activision DOS/V対応版
国内販売元 亜土電子工業

▶Leisure Suit Larry
VGA対応ゲーム MIDIでゴージャスな音を。
©Sierra On-Line, Inc.

▶F29 Retaliator
フライトシミュレーターゲーム。ミサイルに詳しいマニアにはおすすめ。
©Ocean

ソル・フィース

好評発売中!!

名作X68000シューティングをメガCDに完全移植。サイドビューの宇宙空間に超多関節キャラのオンパレード。華麗なオリジナルプロローグを加え、スクランブルON！

アーネスト・エバンス

好評発売中!!

多回転キャラが繰り広げる超リアル・アクションシーンを満載。大容量メガCDが放つ、ノンストップ・ハードアクションゲームの決定版！

精霊神世紀　フェイエリア

1月24日発売!!

大地が割れ、巨大な島影が眼前に迫る突然の天変地異。さらに、モンスターが瞬時に拡大・縮小する大迫力の戦闘シーン。これまでになくドラマチックでファンタジックなRPGデビュー！

聖刀シャルマー、明光を放ち、邪を絶たん。

◆アドベンチャー要素を強く含んだルームモード。戦闘シーンは高さの概念を導入した3Dタクティカルバトルで進行。さらにゲームの中心となる3Dダンジョンは滑らかにスクロール。これらビジュアルシーン以外のシーンではより臨場感を増すことが出来る視点、プレイヤーキャラクターを画面に置いたLOOK・ON・EYEを採用。

◆キャラクターデザインには人気イラストレーター美樹本晴彦氏を起用。そのキャラクター達が活躍するビジュアルシーンの一部に実写合成を用いる。これらビジュアルシーン&イベントシーンでの声優による会話シーンはおよそ2時間に及ぶ壮大なものになる。

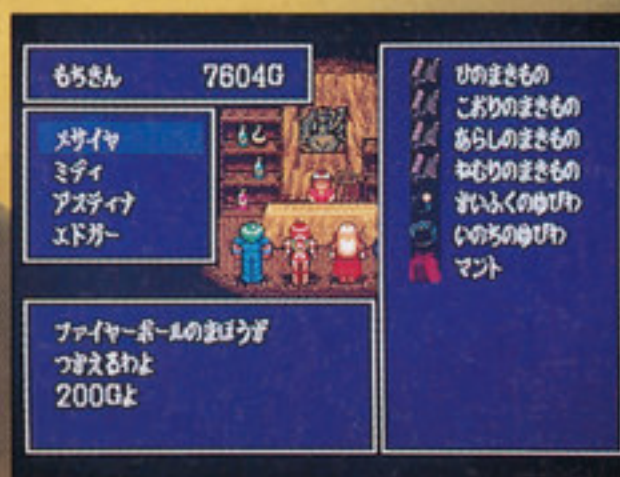
◆新機軸のシステムを満載し、プレイヤーの心を熱くするアドベンチャーRPG「アイル・ロード」、今春登場！

AISLE

WOLFTEAM
GAME CREATIVE STAFF
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6　6セントラルビル6F

LORD

MEGA CD

ウルフ・チーム　ゲーマーズ・ホット・アクセスTEL03(5394)5565

そして、冒険の始まり。

遥か伝説の時、いにしえの国王が自らをかけて守ったと伝えられる平和。
国王は平和を守るために冒険を奨励し、称号を与え、彼らの名誉を讃え続けてきた。
今も、若者はみな冒険に憧れ旅立つが、王国を取り巻く災いは次第にその力を増し、冒険者たちは次々と倒れて行く。
モンスターは王国のいたる所にはびこり、人々の暮らしを脅かしているのだ。
国王のひざもとランデールの街に冒険者カナンを父に持つひとりの少年がいた。
彼の父もまた帰らぬ冒険者のひとりであった。
少年は父の行方を求め、やがて父を超える冒険者となるために、
国王から冒険の許しの出る日、16歳の誕生日をどれほど待ち望んだことであろうか。
旅立ちの日、少年は城門の前で番兵に向かい、誇らしげに告げる。
「冒険者カナンの息子が、16歳を迎え冒険のお許しを頂きにやってきました。どうかその道を開き給え。」
番兵は静かに門を開け、少年は国王のもとへと進んで行った…。
そして今、キミが刻む新たなる冒険が始まる。

ファンタジーRPG

Sorcer Kingdom

ソーサル キングダム

MEGA DRIVE

歴史の足音が忍び寄る‥‥

今、堂々の凱旋.!!

見やすい
クォータービュー画面

自由にレイアウト
可変マルチウィンドゥ

スピーディーなゲーム展開
リアルタイム対戦モード

AMBITION OF CAESAR II

シーザーの野望II

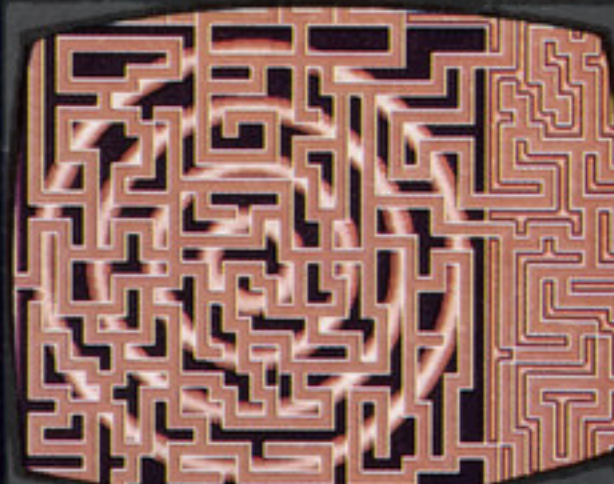
'92年2月14日発売!!

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目 ムラカミBLD.3F TEL：(011)-561-1370

VANTAN DENNOH MONITER

デザインの専門校として25年の歴史と実績を持つ「バンタンデザイン研究所」。そのバンタンを母体にこの４月より誕生したのが「バンタン電脳情報学院」です。何といっても、ここのいちばんの特徴は"ゲームソフトクリエイター専攻"があること。

今、ゲーム業界は"優秀なクリエイター大歓迎状況"だから、ビッグになるチャンスは大アリ。ゲーム好きの人、コンピュータに興味のある人はのぞいてみる価値ありだぞ。スーパークリエイターになることだって夢じゃない！

夏には勉強合宿も行なわれた

当院学生／立石章三郎

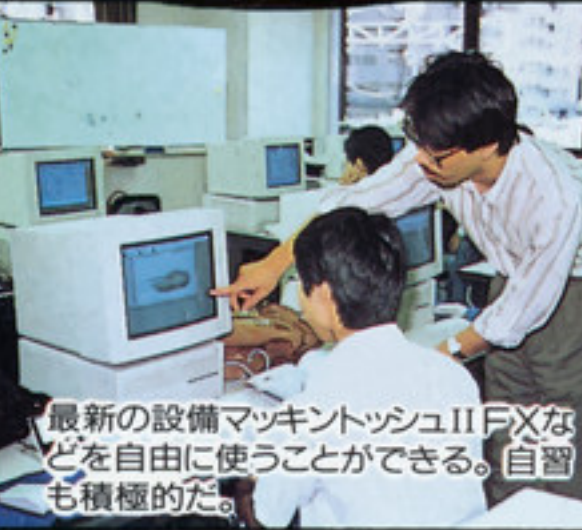
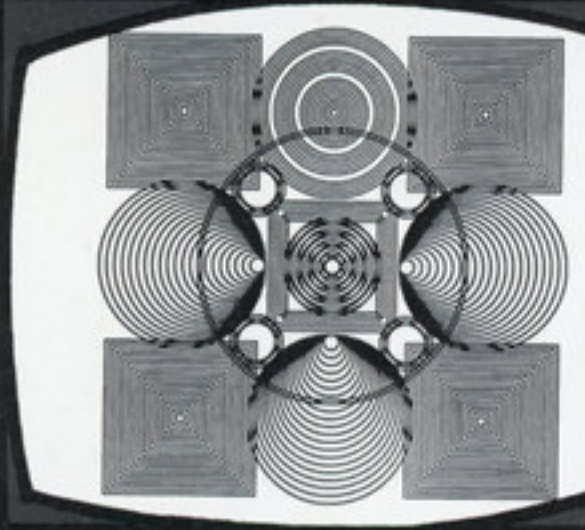
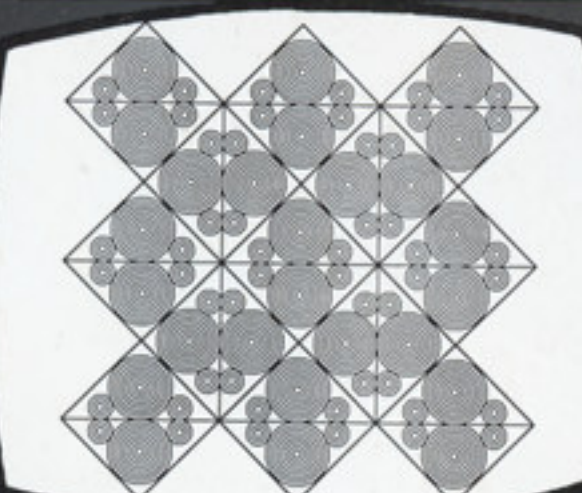
将来はもちろんゲームソフトクリエイター。毎日が充実してます。

バンタン電脳情報学院CG講師／森脇裕之

筑波大学院芸術研究科修了。数々の作品は高く評価されている。

最新の設備マッキントッシュIIFXなどを自由に使うことができる。自習も積極的だ。

特別セミナーで広井王子氏を招く。

マンガ小説、キャラクターデザイン、ゲームデザインの講義をしていただく。学生も真剣。

「バンタン電脳情報学院」でスーパーパワーを身につける。「ゲームソフトクリエイター」になるいちばんの近道ね。

今や、男の子の「憧れの職業」No.１の「ゲームソフトクリエイター」。社会のニーズも非常に高まっているこの職業への近道、それは「バンタン電脳情報学院―ゲームソフトクリエイター専攻」で、スーパーパワーを身に付けること。きっと「夢」に追い付けるはずだ。

INFORMATION・INFORMATION・INFORMATION・INFORMATION・INFORMATION

第４回バンタン模試

バンタンの入試問題が気になる。自分のレベルがわからない。と不安をお持ちの方のためにバンタン模試を行います。本試験対策のためにもご利用ください。

※要予約、詳しくはフリーダイヤルにてお問い合わせください。受験料1,000円が必要です。

日時：１月19日(日)　午後２時～５時

場所：バンタン２号館

※要予約、受験料1,000円が必要です。

電脳情報学院'92年度昼間部募集中

•電脳クリエイション学部•

ゲームソフトクリエイター専攻　マルチメディアクリエイター専攻

サウンドクリエイター専攻

CG・VR（景観、体感シュミレーション）クリエイター専攻

オーディオビジュアルコーディネーター専攻

VANTAN

DESIGN DENNOH ADVANCED CAREER

バンタン電脳情報学院

お問い合わせ、資料請求は入学相談専用フリーダイヤル **0120-03-4775**

〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-1-8-1B

第２期最終入学相談会

日時：１月27日(月)～31日(金)午前10時～午後６時

場所：バンタン本館

※要予約、詳しくはフリーダイヤルにてお問い合わせください

電脳クリエイション学部卒業修了制作展イベント

ゲームソフトクリエイターを目指す電脳クリエイション学部では、展示、ワークショップ、音楽の３つの柱としてゲームだけにとらわれない自由な作品展を開催します。

日時：２月９日(日)・11日(火) AM11:00～PM１:00
２月10日(月) PM２:00～PM４:00

場所：バンタン電脳情報学院

GAME ARTS

MEGA DRIVE

MEGA CD

MEGA-CD専用

戦国シミュレーション

天下布武

英雄たちの咆哮

てんかふぶ

- 登場武将数は総勢1,200名！
  武将一人一人に顔のグラフィックスと家紋を用意
- 重臣，降伏大名による独立軍団の編成が可能
- 理解しやすいコマンド体系で気軽にプレイ
- ヒューマンファクター導入による人間ドラマ
- 3Dサウンド対応
- バックアップRAMカートリッジ対応
  （別売り，SEGA製）

MEGA-CD専用

好評発売中 標準価格7,800円（税別）

GAME ARTS 株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL 03(3984)1136

イラスト/毛利 彰

MEGA DRIVE

MEGA CD

MEGA-CD専用

GAME ARTS 株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL 03(3984)1136

KOEI

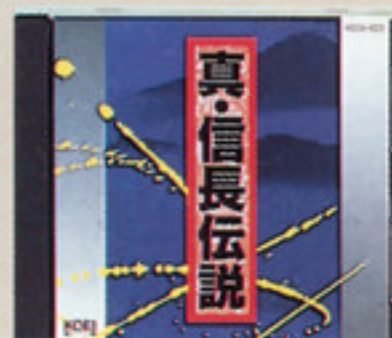
三國志IIと

メガドライブ・ファミコン・スーパー

好評発売中!!

- メガドライブ(8メガROM・バッテリーバックアップ付)
- スーパーファミコン(8メガROM・バッテリーバックアップ付・2ヵ所セーブが可能)
- ファミコン(4メガROM・特殊IC使用・バッテリーバックアップ付)

各14,800円/withサウンドウェア(CD付):各17,200円

※画面はスーパーファミコン版のものです。

光栄オリジナルBGM集vol.5
スーパーファミコン「三國志II」・「信長の野望・武将風雲録」のゲームBGMを美しくアレンジしたCD。
- CD:KECH-1023:2,500円(税込)1月25日

- スーパーガイドブック:980円
- CD:H29E-20009:2,987円(税込)
  CT:26CE-1009:2,678円(税込)

MEGA CD

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスが SEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

ゲームを超えてシネマに迫る
メガ-CDノベルズ

華麗なサウンドと洗練された映像。会話劇の中で展開する巧妙な心理描写。スリル満点、手に汗にぎるエンディングシーン。妥協なきリアリズムと美を追求し、アドベンチャーゲームを超えたシュールルド・ミステリー・シリーズ「ノスタルジア」。いま新たな感動を載せ、NEWハードで駆動する。ゲーム新世代を魅了する知性遊戯、話題の推理ドラマがいよいよ始まる。

好評ロングラン上映中

REN CON

メガ-CD専用
シュールド・ミステリー・シリーズ
ノスタルジア 1907

オリジナルサウンドトラックCD付
価格7,200円(税別)

好評発売中!
PC-9801シリーズ
X68000
オリジナルサウンドトラックCD付
定価11,800円(税別)

画面はメガCDの開発中のものです。

Sur Dé Wave.
シュールド・ウェーブ

いつも何かが新しい
シュールド・ウェーブ

株式会社　タケル
〒110 東京都台東区台東2-30-2
TEL.03-3839-1013(代表)

リップ新聞♥Vol.2

発行 RIOT日本テレネット　編集人 遠藤笑二朗　発行日 平成4年1月8日

この少女は何者!?

女王様修行にやってきたリップ。そのリップの前に謎のライバルが出現した!!彼女の名前はイザベラ。もう一人の女王様候補でもあるんだ。リップと同じく魔法少女で攻撃魔法を得意とし前年度のジュニア魔法選手権大会のチャンピオンでもある彼女の目的はただ一つ、リップを追い落とし魔界の女王になることだ!!

リップさんから一言

「ふーん、あたしにライバルが…。いいんじゃないんですか?ライバルの1人や2人ぐらい。そんな事でいちいち、うろたえたりしたら魔法少女なんてやってられませんもの。」
（1月2日・リップさん宅にて）

ライバル登場 その名は!? イザベラ!!

スタッフ紹介

プログラム　大竹　智

どーも、リップのプログラムを担当しているヴァルカン大竹です。リップは魔女っ娘（RPGだかAVGかは、わからないんです。ビジュアルとかもいっぱい入る予定なの。だから買ってね。
（BGM　藤谷美紀／転校生）
あーあ、かったり……
（第24代ため息チャンピオン）

おまけもいっぱい!

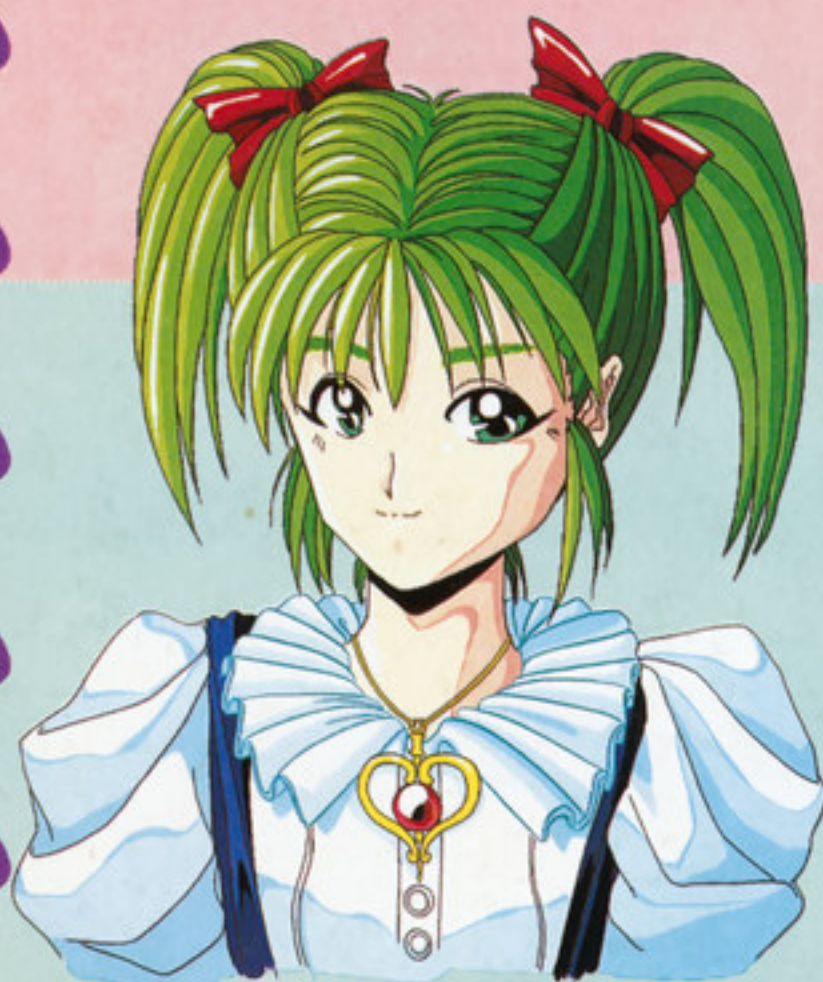
今回紹介するのは「リップ劇場」。これは、シナリオとシナリオの間に入るミニビジュアルシーンのことで、ディフォルメされたリップやイザベラが、お間抜けなコントを繰り広げる……といったものなんだ。コントの内容は、爆笑必至の過激なものから、心温まる微笑ましいものまで全5本。このリップ劇場の他にも、オープニング・エンディングビジュアル（もちろん歌入り）など「魔法の少女シルキーリップ」にはゲーム本編の充実ぶりもさることながら、それ以外の面でも楽しいおまけが用意されているぞ。

メインキャスト決定!!

リップ……山本　百合子
イザベラ……久川　綾
寺岡茶子……高山　みなみ
ケチャ……屋良　有作
シェイクおばさん……篠原　恵美
ドメおじさん……若本　規夫
奈良枝先生……小林　清志

魔法の少女 シルキーリップ

MEGA-CD
平成4年3月発売予定
予価7,400円（税別）

新ブランド・キャンペーン対象製品
NEW BRAND CAMPAIGN

注目! RIOTファン感謝プレゼント! その①

なんと合計250名様に豪華なRIOTオリジナルグッズが当たる、ファン感謝プレゼントが始まるよ!
何が当たるかは次のページ広告を見よう!

RIOT
株式会社日本テレネット

その時君は、奴の黒い姿の意味を知る。

神々の戦いが集結し、
遥かな地へ去ってしまったと
伝えられる時から3800年………
人間は揺るがぬ繁栄の時代を迎え、
それは永遠に続くかと思われた。
………が、
邪悪な芽は黄昏に伸びる影の如くひっそりと、
しかし着実に主人公の周りにも
忍び寄っていたのである！

緊張感あふれる3D・RPG！
ダンジョン、建物内部、また野外まで3Dマップで再現！

敵との遠近間を表現！
敵は突然現れるのではなく、遠くの敵は近づくにつれ段々大きく表示されるので、移動中に遠くの敵を発見したり、崩れた壁の向こうに居るモンスターを見つけたりすることが可能！それにより戦闘に入る前に、戦略が立てやすくなっているのだ！

スキル（技能）システムを採用！
デス・ブリンガーでは職業という概念は無く、全ての武器、魔法にレベルがあり、それを使えば使うほど、それぞれのレベルが上がっていくので、高度の剣技と魔法の能力を合わせ持つ「魔法剣士」など、好みに応じた成長をさせることが可能。

ビジュアル原画を一新！
ビジュアルシーンは全カット越智一裕氏総監修の新作書き下ろし。CD-ROMならではの演出がゲームシーンをさらに盛り上げる！

デスブリンガー

DEATH BRINGER
―秘められた紋章―

平成4年3月発売予定

予価7,400円（税別）

MEGA CD

新ブランド・キャンペーン対象製品
NEW BRAND CAMPAIGN

注目！RIOTファン感謝プレゼント！その②

これが豪華プレゼント賞品だ！ どうしたら貰えるか気になる君は次のページの広告へ急げ！

- 「魔法の少女シルキーリップ」CDケース 2個組み 50名様
- 「未来少年コナン」カードラジオ 50名様
- 「コズミック・ファンタジーストーリーズ」掛時計50名様
- 「夢幻戦士ヴァリス」Tシャツ 100名様

RIOT
株式会社日本テレネット

LASER SOFT

NAVIGATION

未来へ君と――レーザーソフト。

ヴァリスSD

つらいことなんかブッとび!!
楽しくって笑えちゃうアクションゲーム。
あの超かっこいい優子が
キュートでかわいい戦士に大変身。
次から次とあらわれるへんてこボスキャラを
キミはどうたおす?
コミカルタッチなヴァリスの世界。
文句なく楽しめるぞ!

あのヴァリスが大爆笑のアクションゲームに!

MEGA-CD版コズミックの、これが5つのプラスアップだ!!

MEGA CD

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスが SEGA MEGA DRIVE CD-ROM 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

プラスアップ 1
コズミックⅠ、Ⅱが1枚のCDソフトに!

何と、あのユウやバンの活躍が1枚のCDソフトで一気に遊べるのだ。ゲームのボリュームはハンパじゃないぜ!

プラスアップ 2
システム一新! さらに遊びやすくなったぞ!

微妙にちがっていたコズミックⅠ、Ⅱのゲームシステムをみんなにわかりやすいように共通システムにしたんだ。プレイしやすさ等を考えた変更だから期待してくれ!

プラスアップ 3
ビジュアル総枚数、何と1500枚以上!

コズミックシリーズの最大の特徴、アニメ映画を見ているようなビジュアルシーン!それが贅沢にも2本分も入っているんだから、当然といえば当然だね!

プラスアップ 4
読み込み無しのスピーディな戦闘シーンを実現!

MEGA-CDの大容量バッファRAMのおかげで、あのわずらわしい読み込み時間を大幅に短縮!一番気になる戦闘シーンは、まったくノーアクセスだ!

プラスアップ 5
MEGA-CD用に新作オープニングを追加!

さらにMEGA-CD用に越智一裕氏の書き下ろし新作オープニングを追加!主要キャラが画面せましと暴れ回るぞ!これは絶対に、ファン必見だ!

平成4年2月発売予定
予価7,800円(税別)

原作・キャラクターデザイン　越智一裕
メカニックデザイン　小原渉平

コズミック・ファンタジー Stories

新ブランド・キャンペーン対象製品

NEW BRAND CAMPAIGN

新ブランド記念キャンペーン実施中!!
オリジナル・テレフォンカードをもらっちゃおう!

ポイントをためて、オリジナル・テレフォンカードをもらっちゃおう!
これから平成4年3月まで、「RIOT」ブランドで発売する製品には、1製品につき1点のポイントがついています。集めたポイント数によって、オリジナル・テレフォンカードをプレゼント。キャンペーン対象製品については、弊社広告に「新ブランド・キャンペーン対象製品」の表示がありますので、注意して見てくださいね。詳しい応募方法は、製品についているマニュアルに掲載します。がんばって集めてたくさんもらっちゃおう!!

2点　オリジナル・テレフォンカード　1枚
4点　オリジナル・テレフォンカード　2枚
5点　オリジナル・テレフォンカード　3枚

注目! RIOTファン感謝プレゼント! その③

そして、その応募方法は?

商品に入っている応募券を官製葉書に貼って、希望商品を選んで送るだけ。送り先や応募方法など、詳細は応募券を見てネ!応募券の入っている商品は次の5タイトルです。

MEGA-CD「魔法の少女シルキーリップ」「デスブリンガー」
「コズミック・ファンタジーストーリーズ」
PCエンジンCD-ROM²「夢幻戦士ヴァリス」「未来少年コナン」

RIOT

株式会社日本テレネット 第一開発事業部
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル
TEL.(03)5394-6601

MICRO WORLD

いま、伝説の嵐が吹き荒れる！

A storm of legendary force is brewing……

2月 発売予定
ACTION GAME

STORMLORD

戦略的なゲームプレイ。 A Riveting Game of Strategy

世界を感じるモダンなグラフィックス。 Dazzling Graphics

すさまじい音響効果。 Awesome Sound Effects

全米ヒットの「ストームロード」遂に日本上陸！

At last, this U.S. software sensation has arrived in Japan!

MEGA DRIVE

NEXT. スライムワールド

マイクロワールド 株式会社

〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255代

MEGA DRIVE

Sun Electronics Corporation
SUNSOFT

新しいから面白い

あのファンタジーゾーンが、さらにパワーアップ。

アイテム山もり

ボスキャラもすげーッ!

グラフィックもピカイチ

超キレイなアニメ

立て!立つんだオパオパ!!

行け、オパオパ!! ファンタジーゾーンに平和を取り戻せ!!

一宇宙暦623X年一ファンタジーゾーンの辺境に位置するメノン星付近に突如現れた"ダークメノン軍"は、ファンタジーゾーンの征服を企んでいた。軍団は次々と惑星都市を占拠した。事態を重く見たオパオパの父オパパは、単身メノン星へ向かったが軍団の前に敗れ、重傷を負った。そしてオパオパは再び立ち上がった。

1月14日新発売。

SUPER FANTASY ZONE

- オープニング アニメーションは超キレイ!
- メガドラ最高水準(!)のグラフィック
- NEWアイテムが追加になって、総数は20種以上。
- でかくて、つよいボスキャラ新登場。
- ザコキャラだって見のがせない。

スーパーファンタジーゾーン　標準小売価格 ¥6,800 税別

サン電子株式会社　愛知県江南市古知野町朝日250　TEL〈0587〉55-3500　テレフォンサービス〈0587〉55-1120

PSYGNOSIS

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスが SEGA MEGA DRIVE 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

なにもかもが超絶！

獣でもない。人間でもない。悲しきラプソディーがきこえる‥‥

SHADOW OF THE BEAST

PCエンジン Super CD-ROM² でも近日発売

近日発売 価格未定

シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟

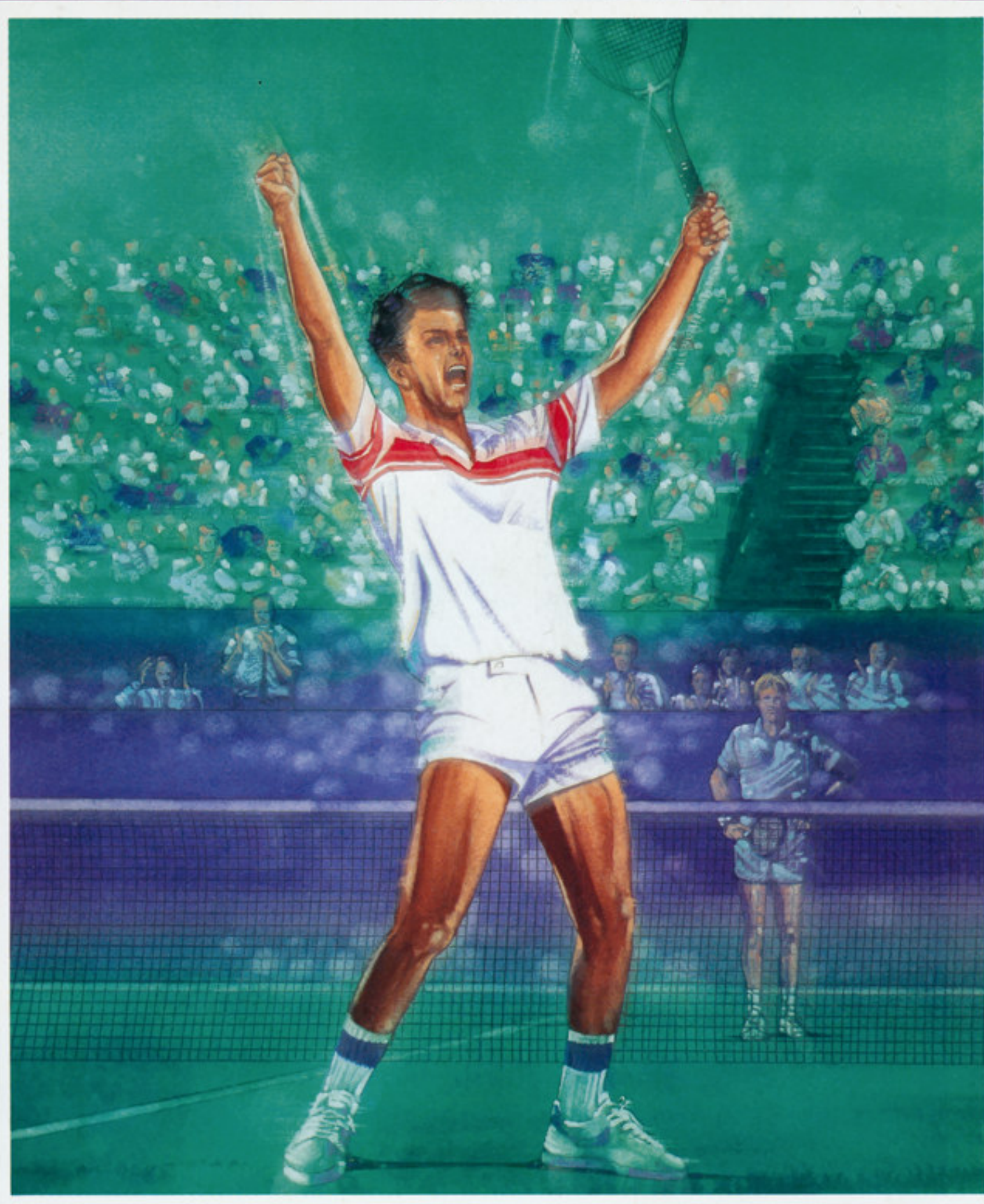
8M（メガ）カセット

邪悪なビーストによって、魔性の姿に変えられた男が、人間の姿に戻るために立ち上がった。
広大で変化に富んだ舞台に繰り広げられる超壮絶なアクション・ゲームの登場だ！
100を超えるモンスター、超絶スクロール技術による画面構成、息を飲む動きと色使い、6つのステージに秘められた難解な罠とパズル、そしてなによりも高度なテクニックを必要とする難易度100%のアクション。すべてのアクション・ゲーム・フリークに自信をもってお勧めします。

発売元：ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

TELENET

3月
発売予定

熱い戦いの果てに、いま歴史と伝統の頂点に立つ。

選手モード
オリジナル選手の作成。
パスワード処理。

練習モード
実戦に近い対応でスキル(技術)の向上。

対戦モード
シングルとダブルスで7通りの組合せ。
オリジナル選手による観戦試合。

トーナメントモード
世界4大トーナメント(全英・全米・全仏・全豪)出場。

ザ・テニストーナメント'92

グランドスラム

MEGA DRIVE

4メガカートリッジロム

価格6,800円

株式会社日本テレネット
〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.(03)5394-6600

CONTENS

BEEP.!メガドライブ 1992 2月号 FEBRUARY

カバーイラスト・伊川英雄 カバーデザイン・渡辺 縁(アート・サプライ)

SHOP DATA

メガドラソフト売上げ TOP10

SOLD OUT! SOLD OUT!

メガドライブソフトの売上げ動向をANALYZE!!

これを見ている人のなかには、もうMEGA-CDを買った人も多くいるんだろうけど、12月に発売された6本のうちのどれにチェックを入れたのかな? CDソフトの登場は一応次回以降のお楽しみだけど、はたして?

1位／NEW SOFT ファンタジア ミッキーマウス・マジック

1622 POINTS

ディズニー人気と良心的な低価格が功を奏してか、いきなり1位を奪取。難易度はかなり高いけど、動きのよさは素晴らしいぞ。

セガ／'91・11・22発売／4,800円／ACT／4M

2位／NEW SOFT ローリングサンダー2

1378 POINTS

前作のファンもゲーマーのなかには多いけど、今回はレイラもスパイとして活躍しちゃうぞ。う～む、残念というかなんというか?

ナムコ／'91・11・19発売／7,000円／ACT／8M

3位／前回1位 モンスターワールドIII

1091 POINTS

シリーズ中最高という声も出てるだけに、先月に続き好位置をキープ。キレイな色調と、ていねいな作りに感心させられる秀作だぞ。

セガ／'91・10・25発売／A・RPG／5M、B・1

4位／NEW SOFT ルナーク

タイトー／'91・11・15
6,800円／ACT／4M

994 POINTS

渋めの設定なんだけど、メガドラ版はなんか笑いをとれる作品だぞ。

5位／NEW SOFT ワンダラーズ フロム イース

RIOT日本テレネット／'91・11・1
8,700円／A・RPG／8M、B・3

664 POINTS

本体と相性の悪い場合もあるみたいだけど、移植度はかなりいいぞ。

6位／前回6位 戦場の狼II

セガ／'91・10・2発売
7,000円／ACT／8M

618 POINTS

バリバリ倒す爽快感はなかなかのもの。火炎放射器はスゴすぎる!

7位／NEW SOFT ブロックアウト

セガ／'91・11・1
6,000円／PUZ／2M

607 POINTS

本家のテリトスは出なかったけど、立体版になって帰ってきた?

8位／前回2位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

セガ／'91・7・26
6,000円／ACT／4M

487 POINTS

去年を代表するソフトだったけど、今年もやっぱりソニックの年かな。

9位／NEW SOFT ビースト・ウォリアーズ

RIOT日本テレネット／'91・11・29
8,400円／ACT／8M

365 POINTS

意外と各店で売れ行きがよかったみたい。怪獣プロレスは笑える?

10位／前回— アドバンスド大戦略

セガ／'91・6・21
8,700円／SLG／8M、B・3

243 POINTS

史上最高の大戦略ともいえるけど、次はCDじゃなきゃキツイかも。

SHOP DATA

ゲームギアソフト売上げ TOP5

GO! GO! G.G.! GO! GO! G.G.!

ゲームギアの人気ソフトをRESEARCH!!

早くも2年目に入ったゲームギアだけど、今年の予定本数はちょっと少ないかな……。う～ん、なんとかしてよセガさん。

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	新	アックス＝バトラー セガ／'91年11月1日発売／3,800円／A・RPG	269
2	3	エターナルレジェンド セガ／'91年8月9日発売／4,500円／RPG	207
3	新	忍者外伝 セガ／'91年11月1日発売／3,500円／ACT	178
4	新	クニちゃんのゲーム天国 セガ／'91年11月22日発売／3,800円／TAB	141
5	—	アウトラン セガ／'91年8月9日発売／3,500円／RAC	77

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は11月1日～11月30日まで。★協力店
●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOPヤマシロヤ●おもちゃのマリア●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ

1 アックス＝バトラー

メガドラでは本家の続編が出たけど、こっちはアクションRPGとなっての登場なのだ。

3 忍者外伝

各機種で出ている名作がGGでも遊べるぞ。龍剣の謎を絡めて進むストーリーも魅力だ。

4 クニちゃんのゲーム天国

すごろく、テニス、大富豪、こらむずの4つのゲームが一度に楽しめる。旅行に最適かな。

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

I WANT YOU! I WANT YOU!

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

去年は海外ソフトの移植や、参入サードパーティの充実、さらには名作アウトランの好移植など話題の多かった一年だったけど、今年はどうかな？　メーカーさんもこれを参考にしてくれるといいな。

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT.
1	1	ストリートファイターII カプコン／VG他	131
2	4	ロードス島戦記 ハミングバード／パソコン	53
3	3	プリンセスメーカー ゼネラルプロダクツ／パソコン	48
4	2	サイレントメビウス ゼネラルプロダクツ／パソコン	31
5	13	天地を喰らう カプコン／VG他	28
6	—	斬シリーズ ウルフチーム／パソコン他	26
7	7	ナイトストライカー タイトー／VG	25
8	5	コットン セガ／VG	24
9	8	シムシティ イマジニア／パソコン他	22
10	6	ラッドモビール セガ／VG	21
11	14	スターブレード ナムコ／VG	19
12	15	銀河英雄伝説 ボーステック／パソコン他	18
13	—	アークス・シリーズ ウルフチーム／パソコン他	17
14	19	ウィザードリィシリーズ アスキー／パソコン他	16
15	9	ファイナルファンタジーシリーズ スクウェア／FC他	15
16	—	クラッチヒッター セガ／VG	13
17	—	パロディウスだ！ コナミ／VG他	11
18	—	メタルホーク ナムコ／VG	10
19	—	Ysシリーズ ファルコム／パソコン他	8
20	—	ゼクセクス コナミ／VG	7

※このポイントは12月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

祝 大航海時代

早くも光栄の第3弾が登場だ。今度はRPG要素も入った光栄得意のリコエイションゲームだ。

2 ロードス島戦記

最近はアニメビデオになったりしてマルチな展開をしている人気シリーズ。CDでどうかな。

20 ゼクセクス

コナミの新時代を予感させる新作シューティング。オプションのフリントがなかなかイカスぞ。

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! SHOW UP!

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

最近はキャラクターを前面に押し出した作品が多く出てきてるけど、この方向性は今後の主流になるかもね。今月はそんな新作が目白押しだぞ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	4	ストリートファイターII	カプコン
2	—	エキゾーストノート	
3	—	SDガンダム	バンプレスト
4	2	スターブレード	ナムコ
5	—	タンブルポップ	データイースト

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

5 タンブルポップ

NEW FACE!

吸い込んだ敵を吐き出してやっつける面クリアクション。キャラも結構かわいいよ。

3 SDガンダム

原作の順に出てくるモビルスーツがガンダム世代には感涙ものだぞ。

USER DATA
待望の新作ゲーム TOP20
COME ON! COME ON!

発売前のメガドラ人気ソフトをCACH UP!!

念願のMEGA-CDが無事発売され、いよいよ今年は新時代の幕開けを感じさせられるけど、ユーザーとしたらそれにふさわしいゲームをやりたいってのが心情のはず。まあ、今月のランキングを見ると、上位はどれもそんな可能性を秘めていそうで安心だけど、各作品とも発売がちょっと先なのが残念かな？　とにかく今年もいい作品でこのランキングをにぎわしてほしいよね。

MEGA-CD期待の超大作RPGはもうすぐ!!
1位（前回 1位）LUNAR THE SILVER STAR
ゲームアーツ／発売日未定／7,800円／RPG／CD

184 POINTS

MEGA-CD一番の期待作だったけど、残念なことに発売日が少し延びることになっちゃった。もう少し我慢しよう。

光の軍勢の多彩なキャラが魅力大!
2位（前回 3位）シャイニング・フォース
セガ／3月27日発売予定／価格未定／RPG／12M、B・B

66 POINTS

誌面の紹介では、そろそろいろんなキャラが出てきてるけど、どれも会うのが楽しくなるほど個性的なのだ。期待大だぞ。

あの名作F1ゲームがセナの監修で登場だ!
3位（前回 —）Ayrton Senna's スーパーモナコGPII
セガ／4月発売予定／価格未定／RAC／8M、B・B

54 POINTS

前作の完成度の高さは周知のところだけど、今度はあのセナが監修してるんだから見逃せない。究極のF1ゲームになるか。

CDならではのビジュアルに期待!
4位（前回 2位）聖魔伝説「3×3EYES」
セガ／発売日未定／価格未定／RPG／CD

45 POINTS

コミックも人気連載中だけど、ゲームのほうもご覧のとおりのビジュアルが入るのだ。早く動くところが見たいね。

旧作ファンも感涙の完全リメイクがスゴイ!
5位（前回 5位）スーパーファンタジーゾーン
サン電子／1月14日発売予定／6,800円／8M

36 POINTS

アイテムからボスまですべて一新されてるけど、この完成度にはみんな納得するはず。おまけのBGMにはファンも泣けるぞ。

7位 コズミックファンタジーストーリーズ
一度に2作の人気シリーズが楽しめるお得品だぞ。

18位 ちびまる子ちゃん
みんなでワイワイやるのに最適。盛り上がるぞぉ。

順位	前回	ゲーム名／データ		POINT
6	—	ザ・スーパー忍2	セガ／3月予定	24
7	—	コズミックファンタジーストーリーズ	RIOT日本テレネット／2月予定	22
8	11	港のトレイジア	RIOT日本テレネット／2月14日	21
9	—	アリシア ドラグーン	ゲームアーツ／今春予定	19
10	16	ダークウィザード	セガ／発売日未定	17
11	13	ソーサルキングダム	メサイヤ／1月31日	16
12	—	シムアース	セガ／発売日未定	14
13	—	ファイヤープロレスリング外伝	ヒューマン／発売日未定	13
14	18	パワードリフト	電波新聞社／発売日未定	12
15	19	A列車で行こうMD	セガ／3月予定	10
16	—	ピットファイター	テンゲン／3月27日	9
17	—	ターボアウトラン	セガ／3月予定	8
18	—	ちびまる子ちゃんわくわくショッピング	ナムコ／1月14日	6
19	—	スーパーギャルズパニック(仮)	KANEKO／発者日未定	5
20	—	精霊神世紀フェイエリア	ウルフチーム／1月24日	4

※このポイントは12月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

メガドライブ MEGADRAIVE

タイトル	発売日	価格	データ
ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	1月14日	6,000円	ナムコ／TAB／4M
スーパーファンタジーゾーン	1月14日	6,800円	サン電子／SHT／8M
ジョーモンタナ2 スポーツトークフットボール	1月24日	7,000円	セガ／SPT／8M
精霊神世紀フェイエリア	1月24日	7,400円	ウルフチーム／RPG／CD
JUJU伝説	1月31日	6,000円	セガ／ACT／4M
テクモワールドカップ'92	1月31日	6,200円	シムス／SPT／2M
ソーサルキングダム	1月31日	8,800円	メサイヤ／RPG／8M+B・B
ワニワニワールド	1月31日	6,600円	KANEKO／ACT／4M
ストームロード	2月7日	6,800円	マイクロワールド／ACT／4M
鋼鉄帝国	2月14日	7,800円	ホット・ビィ／SHT／8M
港のトレイジア	2月14日	8,900円	RIOT日本テレネット／RPG／8M+B・B
マリオ・レミューホッケー	2月21日	6,000円	セガ／SPT／4M
ロードブラスターズ	2月28日	6,800円	テンゲン／RAC／4M
バトルマニア	2月28日	6,800円	ビック東海／SHT／4M
シーザーの野望2	2月下旬	8,800円	マイクロネット／SLG／8M+B・B
SDヴァリス	2月予定	6,800円	レーザーソフト日本テレネット／ACT／4M
コズミックファンタジーストーリーズ	2月予定	7,800円	RIOT日本テレネット／RPG／CD
アイルロード	3月27日	未定	ウルフチーム／RPG／CD
A列車で行こうMD	3月27日	未定	セガ／SLG／4M+B・B
シャイニング・フォース	3月27日	未定	セガ／RPG／12M+B・B
シャドー・オブ・ザ・ビースト／魔性の掟	3月27日	8,800円	ビクター音産／ACT／8M
ピットファイター	3月27日	7,800円	テンゲン／ACT／8M
スライムワールド	3月初旬	未定	マイクロワールド／ACT／4M
クルードバスター	3月中旬	未定	データイースト／ACT／8M
魔法の少女シルキーリップ	3月予定	7,400円	RIOT日本テレネット／RPG／CD
デスブリンガー秘められた紋章	3月予定	7,400円	RIOT日本テレネット／RPG／CD
大航海時代	3月予定	11,800円	光栄／RPG+SLG／8M
バッドオーメン	3月予定	未定	ホット・ビィ／ACT／4Mス
TOEJAM&EARL	3月予定	未定	セガ／ACT／8M
ターボアウトラン	3月予定	未定	セガ／RAC／4M
グランドスラム	3月予定	未定	日本テレネット／SPT／4M
デトネイター・オーガン	4月予定	未定	ホット・ビィ／ADV／CD
Ayrton Senna' sスーパーモナコGPII	4月予定	未定	セガ／RAC／8M+B・B
闘技王 キング・コロッサス	4月予定	未定	セガ／RPG／4M
中嶋悟F1 HERO MD（仮）	4月予定	未定	バリエ／RAC／8M
電忍アレスタ	4月予定	未定	コンパイル／SHT／CD
アリシア ドラグーン	春予定	7,800円	ゲームアーツ／SHT／8M
忍者外伝	春予定	未定	セガ／ACT／4M
まじかる☆タルるートくん	春予定	未定	セガ／ACT／4M
ザ・スーパー忍2	春予定	未定	セガ／ACT
アルテイン	春予定	未定	トレコ／SHT／8M
魔天の創滅	6月予定	8,700円	講談社総研／RPG／8M+B・B
笑ゥせぇるすまん	6月予定	未定	セガ／ADV／CD
GODS	7月予定	未定	ピーシーエム・コンプリート／PUZ／8M+B・B
封神演義	今夏予定	未定	ビクター音産／RPG／CD
熱血高校ドッヂボール部サッカー編	今夏予定	未定	パルソフト／SPT／4M
修羅の門	今夏予定	未定	セガ／ACT／8M
Cal. 50（キャリバーフィフティ）	未定	8,300円	ビスコ／SHT／8M
LUNAR（ルナ）	未定	7,800円	ゲームアーツ／RPG／CD
ブラッターハウスPART2	未定	未定	ナムコ／ACT／8M
ゆみみみっくす	未定	未定	ゲームアーツ／ADV／CD
プリンス・オブ・ペルシャ	未定	未定	ビクター音産／ACT／CD
チェルノブ	未定	未定	データイースト／ACT／8M
ファイヤープロレスリング外伝	未定	7,000円	ヒューマン／SPT／4M
レミングス	未定	未定	サン電子／PUZ
RPG伝説ヘポイ	未定	未定	セガ／RPG
スラップファイトMD	未定	未定	東亜プラン／SHT／8M
魔獣羅	未定	未定	セガ／ACT／4M
牛若丸三郎太物語～24時間戦えますか？	未定	未定	セガ／TAB／4M
聖魔伝説「3×3EYES」	未定	未定	セガ／RPG／CD
ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	未定	未定	セガ／RPG／CD
スーパーギャルズパニック	未定	未定	KANEKO／PUZ／CD
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社／RAC／CD
F－1コンストラクターズ（仮）	未定	未定	セガ／SLG
ニンジャウォリアーズ	未定	未定	タイトー／ACT
ツインクルテール	未定	未定	WAS／SHT／8M
シムアース	未定	未定	セガ／SLG／CD
ライズ オブ ザ ドラゴン	未定	未定	セガ／ADV／CD
新・覇邪の封印	未定	未定	工画堂スタジオ／RPG／CD
シュバルツ シルト	未定	未定	工画堂スタジオ／SLG／CD
ワールドラリー（仮）	未定	未定	ビスコ／RAC／CD
クライング・ドラゴン（仮）	未定	未定	トレコ／RPG／CD
ウイングコマンダー（仮）	未定	未定	セガ／SLG／CD
CD野球（仮）	未定	未定	セガ／SPT／CD
スウィッチ（仮）	未定	未定	セガ／CD
クイズ（仮）	未定	未定	セガ／TAB／CD

ゲームギア GAMEGEAR

タイトル	発売日	価格	データ
ポケット雀荘	2月7日	3,500円	ナムコ／TAB／1M
ファンタシースターアドベンチャー	3月13日	3,800円	セガ／ADV／1M
バスターボール	3月20日	3,800円	リバーヒルソフト／ACT／2M
モンスターワールドII	3月27日	未定	セガ／ACT
シャダム戦記（仮）	3月27日	未定	セガ／RPG／2M+B・B
エイリアンシンドロームG・G	3月中旬	4,200円	シムス／ACT／1M
ファンタシースター外伝	3月予定	未定	セガ／RPG／2M+B・B
ザ・プロ野球'92	4月24日	未定	セガ／SPT
ぎゅわんぶらあ自己中心派	4月予定	未定	セガ／TAB
Ayrton Senna' sスーパーモナコGPII	6月予定	未定	セガ／RAC／2M
フロッガー	未定	未定	セガ／ACT／1M
テニス（仮）	未定	未定	セガ／SPT
エイリアンストーム	未定	未定	セガ／ACT
ボナンザブラザーズ	未定	未定	セガ／ACT
アレックスキッド（仮）	未定	未定	セガ／ACT
パズルX（仮）	未定	未定	セガ／PUZ
ミステリー（仮）	未定	未定	セガ／ADV

BEメガ編集部 チェック!!

シャイダクにはじまった去年のセガの逆襲は、その後のソニック旋風で加速し、ユーザー待望のMEGA-CDの登場で大きく前進した……なあんて、多くの人が実感した'91年だったんじゃないかな？ さて、そんな大飛躍の年が明けた今年だけど、右のページのコメントを見てみいると、あの任天堂の牙城を切り崩すのだって、まんざら夢じゃないような気がするね。まあ、実際のところ期待のクライマックスは今年4本くらいのタイトルをかかえているらしいし、セガもホットな隠し玉をもっているみたいだから、今年もメガドラに期待していいと思うぞ！ というわけで今年もヨロシクね。

ACT：アクション SHT：シューティング RPG：ロールプレイング ADV：アドベンチャー SLG：シミュレーション SPT：スポーツ RAC：レース PUZ：パズル TAB：テーブル A・RPG：アクションロールプレイング PIN：ピンボール B・B：バッテリーバックアップつき

新春特別伝言板
ソフトメーカー 年賀状

セガ・エンタープライゼス
新年明けましておめでとうございます。昨年はMEGA-CDの発売、ソニックの爆発的人気、セナの来訪など、数々の話題を提供した一年でしたが、今年もますますパワフルにガンバリます／

アスミック
おめでとうございます。今年もバリバリ頑張るからアスミックの応援ヨロシクネ／　ところでみんな「乱世の覇者」やった？　あちこちで面白いと大評判。攻略本も出るからとことんハマッて下さいね。

ウルフチーム
みなさん「アーネスト・エバンス」で冬のこたつLIFEを十二分に楽しんでますか？　お年玉もムダ使いしちゃダメよ／「精霊神世紀フェイエリア」のためにちゃんと残しておいてネ。　（こもも）

〈KANEKO〉
今年は「ワニワニWORLD」を筆頭に精力的に活動するつもりです。またすでにいくつかのゲームを企画、制作中（内容はまだ秘密）ですよ。今年のKANEKOは熱い／

クライマックス
げっ／　げげっ／　もう新年なんですか？　まいった!?　なにぶん、皆さんの期待に応えるソフト作りを目指して昼夜を問わずに頑張ってたので気づきませんでした。本年も宜しくお願いします。（高橋）

ゲームアーツ
謹賀新年／　社員と機材の急増で、手狭なんてもんじゃないため〝決して太ってはいけないゲームアーツ〟となっております。発売延期のタイトルなんかもあってごめんなさい／　今年も頑張ります／

光栄
ピーヒャラピーヒャラ。ムムッ、この音色は？　そう、年始といえば尺八、尺八といえば「信長の野望・武将風雲録」です。というわけで、みなさん、あけましておめでとうございまーす。

工画堂スタジオ
当社から発売予定になっている商品は今年中の発売に向けて日夜ハードの研究中である。メガドラユーザー諸君にはお待たせして申し訳ないが気長に待っててほしい。満足のいく商品提供を約束するぜ／

講談社総研
奴らだ、奴らがきたんだ／　とばかりに送る講談社総研第２弾「魔天の創滅」。主人公アルナスが悩む、悲しむ、激怒する。//　物語は、え〜マジ〜。嘘でしょ〜／　って感じで展開だ。６月発売予定。//

コンパイル
今年もコンパイルをヨロシク／「ＧＧアレスタ」に続くMEGA-CD第１弾は「電忍アレスタ（仮称）」。パラレルワールド戦国時代で、機械忍者が縦横無尽の大活躍!!　期待して待っていてくれなよな。

サン電子
あけましておめでとうございます。今年もMEGA-CDソフトがゲーム業界の台風の目となることでしょう。我がサンソフトもみなさんにより良い商品をお届けできるよう頑張ります。今年もヨロシク。

システムソフト
謹んで新年のお慶びを申し上げます。今年度も、より一層のご愛顧をお願い致します。

（システムソフト森本）

シムス
明けましておめでとうございます。今年のシムスは第１弾として「テクモワールドカップ'92」をメガドラで発売!!　更にビッグタイトルを出す予定もあります。乞う御期待!!

シュールド・ウェーブ
旧年中は「ノスタルジア1907」でお世話になりまして、ありがとうございました。本年も、変わらぬご愛顧を頂きますよう〝元祖MEGA-CD〟シュールド・ウェーブを宜しくお願い致します。

セガ・ファルコム
ようやく会社も体制が整ってきましたが、セガ・ファルコムでは制作スタッフを引き続き募集中です。ソフトの開発も着々と進行中ですので、大いに期待しててください。

タイトー
新年明けましておめでとうございます。今年もタイトーをよろしくお願いいたします。「これはいい」といわれるようなソフトを、また出していきますので待っててくださいね。　（タイトーかーしま）

データイースト
HAPPY NEW YEAR／
昨年のデータイーストは、MD用のゲームをたった１本しか出さなかったけれど、今年はダイジョーブ／　あれこれ強力タイトルがスタンバイ／　今年もよろしく。//

テクノソフト
昨年「デビルクラッシュMD」を発売し、おかげ様でメガドランプトはついに５作品となりました。今年は皆様のご要望に応えるべく、いよいよ○○○○シリーズの最新作の登場です。期待していいヨ／

テンゲン
おめでとうございます／　今年のテンゲンは「ロードブラスターズ」を２月、「ピットファイター」を３月とさっそくビッグなタイトルを惜しみなく発売です。内緒ですがまだまだあります。期待すべし／

電波新聞社
あけましておめでとうございます。今年はMEGA-CDの「パワードリフト」に全精力を注ぐつもりでがんばります。よろしく／

（加藤）

東亜プラン
明けましておめでとうございます。去年の秋頃からＰＲしてます「スラップファイトＭＤ」の噂が最近途絶えてしまって御心配をかけてますが、もう少し待っていてください。今年も頑張るぞぉ〜。

トレコ
'92年スタート／　今年もよろしく。ところで「ファイティングマスターズ」の取説でヴェオウルフはジャンピングパイルドライバーができるとありますが、本当はできません。皆さんごめんなさい。

ナムコ
東京、南の島、清水港へとまるちゃんが飛びまわる／　まるちゃんが飛びまわれば、祖父ともぞうまで飛びまわる。「ちびまる子ちゃん わくわくショッピング」は、近日発売です。謹賀新年　（ぱいん）

日本物産
あけましておめでとうございます。「Ｆ１サーカスMD」のデキはいかがですか？　ニチブツでは懐かしのアーケードゲームの移植がついにスタートしたぞ／　楽しみに待っていてね／　（みうみう）

バリエ
新年明けましておめでとうございます。現在MD用ソフトを３本年内発売を目指して開発中です／
今年もMD、ＢＥメガともどもバリエをよろしくお願いします。
（斉藤由貴も好きな担当より）

パルソフト
うっきー。
私はおさるが好きだ。
だから今年は、メガドラだ。
去年のことは忘れるべし。

ビクター音産
今年のビクター音産は、ひと味もふた味、いやいや百味もスゴイのだ。なんてったって平成４年は、本格的なメガドライブへの大展開を予定／　もっちろん極秘にビッグタイトルも開発中なのだ。

ビスコ
明けましておめでとうございます。新年早々、残念なお知らせなんですけど、「Cal. 50」の発売が延期になります。そのかわり、必ず良いゲームに仕上げますので期待してください。よろしく／

ビック東海
メガドラマニアの皆さん。あけましておめでとうございます。
ビック東海のメガドラ参入第１弾は２月18日発売の、美少女シューティングギャグ「バトル・マニア」です。期待していて下さい。

ヒューマン
A・HAPPY・NEW・YEAR／
今年のメガドラ市場は面白くなりそうだね。ヒューマンはCDで「アルスラーン戦記」を夏頃めざして開発中だよ。期待してください。　（茶々丸）

ホット・ビィ
おめでとうございまーす／　今年もホット・ビィを宜しくお願いします。今年は去年から期待の高まっている作品が、ぞくぞく登場します。とりあえず、今年最初の作品「鋼鉄帝国」に期待してね。

マイクロキャビン
私はおもむろにMEGA-CDを立ち上げた。ゲームをスタートさせる。そこにはXakの３文字が／　さあゲームを始め……。はっ／　夢だったのか……私の初夢であった。夢を現実にできればいいなー。

マイクロネット
みなさ〜ん、明けましておめでとうございます。
今年もマイクロネットは、面白いゲームをいっぱい用意しています。どちら様も、隅から隅まで、ずず・ずい〜とよろしくネ／

マイクロワールド
新年おめでとうございます。今年より海外の厳選された優良ソフトを専門に日本へ供給するマイクロワールド㈱です。よろしくね／
日本上陸第１弾「ストームロード」2/7発売予定。乞うご期待／

メサイヤ
あけましておめでとうございます。「ソーサルキングダム」をはじめとして、今年もクオリティの高い作品をお送りしていきたいと思っております。もちろんCDもやりまっせ／　（めさいや・神）

RIOT日本テレネット
先月このページで一部の「イースIII」に発生したトラブルについてコメントしましたが、表現が不適切でした。ゴメンナサイ／　原因はあくまでもソフト開発側にあり当社で責任をもって対応します。

リバーヒルソフト
未来が束取るアクションスポーツゲーム「バスターボール」。あ、未来が束取っちゃってる、札束かなにかかなぁ。ま、いいか。未来型バトルアクションスポーツゲーム「バスターボール」今春発売。

WAS
新年明けましておめでとう／
今年のWASは凄いゲームを続々と発表します。まずはメガドラ史上最高ランクのグラフィックと業界で噂も高い「ツインクルテール」が春頃に発売。乞う御期待／

★今回はメガドラ関係に参入しているほとんどのメーカーさんにコメントをいただいてみたけど、どうだったかな？（ちなみに発売ソフトを予定しているメーカーさんを優先してあるので一部入ってないメーカーさんもあります。すみません）。とにかく、今年もＢＥメガは各メーカーさんと読者のみんなとの橋渡し役に努めたいと思うから、みんなも応援してね。というわけで今年もヨロシク／

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

お買い得一本勝負

BEメガドッグレース

去年はソニック・ブームにMEGA-CDの発売など、話題に事欠かなかったメガドラ関係だけど、今年もビッグな話題や良質のソフトに出会いたいもの，だよね。このコーナーも読者レースとともにみんなの役に立つよう努力していくから、今年一年間もヨロシクね。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール
B・I…(例)バックアップI個

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせます。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価が高いこととします。なお、このコーナーは完成品、および80％以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

1枠

1月14日発売

ちびまる子ちゃん わくわくショッピング

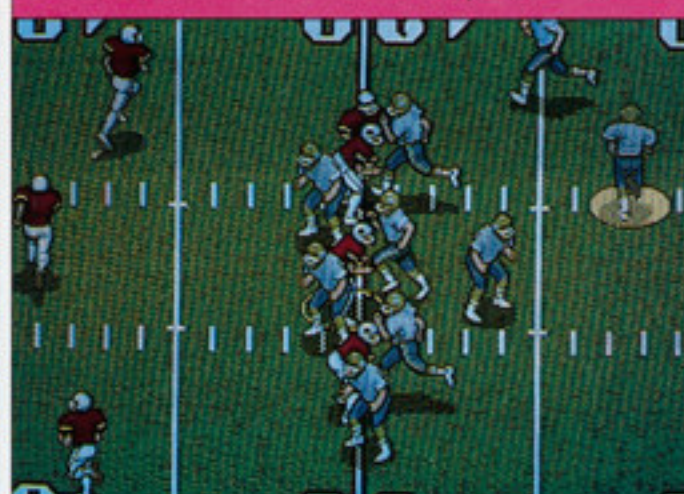
ナムコ　6,000円　TAB　4M

おなじみのあの「ちびまる子ちゃん」がゲームになった。まる子たち4人がすごろく形式で各地を旅行をしながらお買物競争をするぞ。

平均オッズ 6.25

2枠

1月24日発売

ジョー・モンタナII スポーツトークフットボール

セガ　7,000円　SPT　8M

アメフトのスーパースタージョー・モンタナを起用した超本格リアルフットボールの続編。今回はテレビ中継風の音声を豪華に採用。

平均オッズ 7.75

岡田真弓

MEGA-CDの「アーネスト・エバンス」には一本取られた。先月このコーナーで「ビジュアルシーンとアクションシーンのアーネストはどう見ても別人」なんて書いたら、製品版で突然同一人物に大変身。あまりの驚きに、思わず目が点になっちゃった。

1枠（6） お客様が連れて来た子供のお相手をするのって、かなり疲れるよね。そんな時にこのゲームがあると助かる（かえって手間が増えるような事態になっても責任もてないけど）。でも、一歩進むごとにポイントが減らされてしまう「腹痛カード」は子供には酷すぎるかな。

2枠（8） 自分のプレイ状況に合わせてしゃべってくれる音声には、つくづく感心させられた。他にも、ボールを取った選手のまわりが即座にクローズアップされたりして、本当にテレビの実況中継を見ているような気分になれる。これは観戦モードだけでも十分楽しめるね。

OLI-X光治

私はHYPNOTONE（ハイヒプノトーン）というユニットの、トニーマーティンという人のファンだ。電気グルーヴの1stアルバムに参加してたりするんだけど、なんと鈴木慶一の新譜にも参加してる。コンピュータ野郎兼ゲーム野郎のトニーと一度話してみたいな。

1枠（6） 普通に遊べるボードゲームといった感じ。ルールや仕掛けなど、多少オリジナリティを感じない部分もあるけど、そこはまるちゃんに免じて許すってことで。ただこのテのゲームって、人がたくさんいないと盛り上がらないんだよね。それを覚悟できてるなら買いかな。

2枠（7） これはイカス。面白いとかじゃなくて、イカス。まるでテレビ中継でも見ているような、英語の解説はイカスとしかいいようがない。ぜひ店頭などで聞いてほしい。ゲームは若干動きの遅さを感じるけど、随所にセンスの良さを感じる。個人的には非常に好みなゲーム。

超人バロムI（アイ）

バロローム！　去年の年末はゲームがスゲー発売されたけど、あれだけでも今月いっぱいパワーがもちそうだぜ。とはいえ今月も、なかなかいいソフトがありそうだからチェックせねばな。というわけで、今年もク○ゲーはバシッと斬ってくぜ。

1枠（7） PCの桃鉄に似たシステムのボードゲーム。こーゆーゲームは友達を陥れる（おとしいれる）のが最大の楽しみだったりするのだが、コンピュータプレイヤーが1人でも入ってくると面白さが格段に落ちるのが難点。その点、このゲームも常に4人でプレイしなきゃいけないのが痛いな。

2枠（8） 大小2つのモードとも選手の動きがリアルで、ゲーム自体も前作より迫力が増している。が、前作同様モンタナ以外は実名でない。それに初心者用の指南もなくなったので、アメフトを知らない人はルールを勉強する必要がある。でもそうするだけの価値は絶対あるぜ。

ジャムおじさん

去年の年末は毎日2時に家に帰るぐらい忙しかったけど、お正月にはゲーム三昧の生活をして気分も一新できた。年末に出たMEGA-CDも今年は本格化するだろうから、頑張ってみんなの参考になるようにしたいと決意するおじさんです。

1枠（6） いまの時期にピッタリな感じのゲームだけど、いかんせん1人でやってると、どうも目標や達成感がなくて面白くない気がする。多人数でやればそこそこ面白くなるのだが、やっぱり刺激的なイベントが少ないようだ。でもちびまる子ちゃんが好きなら楽しめるかな。

2枠（8） 前作もアメフトファンをうならせた秀作だったけど、今度はそれにエンターテイメント性を見事に盛り込んでいるね。とくにビッグプレイが発生したら、観衆の声のトーンがウォ～って感じて徐々に盛り上がっていくのはすごかった。マニアでなくても要チェックだぞ。

3枠

1月14日発売

スーパーファンタジーゾーン

サン電子 6,800円 SHT 8M

あのシューティングの名作が装いも新たに登場。ファンタジーゾーン征服を企むダークメノン軍に最新装備のオパオパが立ち向かう。

平均オッズ 8.5

サウンド、ビジュアル、それに動きと、どれをとってもお見事。大体において非の打ちどころがないという感じ。いかにもサン電子らしく、ひたすら明るく突き抜けた雰囲気になってるけど、それと同時にセガ独特の毒気のようなものまで抜けちゃってるのは少し寂しい。 8

ファン必須のデキだ。グラフィックや音楽など、かなりオリジナルっぽい雰囲気が出ていて、思わず懐かしくなるぞ。少々難易度は高いけど（というか意地悪）、それでも遊びたくなるのはさすが。デキのいいシューティングが少ない最近だが、これは満足できると思う。 8

これはレベルが高いなぁ。音楽やグラフィックのデキは、まさに業務用として発売しても見劣りしないほど絶品だぞ。ま、強いていえばボスや前線基地に強烈なインパクトがない気もするが、これだけレベルが高いのならオリジナルのほうも移植してほしくなるぜ。 9

名作の続編というものは、よくへんな要素やアレンジを加えたりして失敗することが多いけど、これは逆に前作を超えてるってくらいデキがいい。違和感なくパワーアップしている新兵器やボス、そしてBGMなどどれをとってもスゴイって感じだ。各所で小技も効いてる。 9

4枠

1月31日発売

JuJu伝説

セガ 6,000円 ACT 4M

2年前アーケードで出ていた異色アクションが登場。魔法使いに猿にされたJuJuが奪われた恋人と本当の姿を取り戻すために戦う。

平均オッズ 5.5

まず、主人公がいきなり猿になっちゃうという発想がスゴイし、動きにも独特の味があって面白い。とくに火の玉を吐くときの唇の動きが妙に生々しくて笑える。でも、見た目ほどクセは強くないから、イロモノゲームのファンじゃなくてもけっこう遊べると思うよ。 6

ヘンな雰囲気を持つゲームだけど、ゲーム自体はオーソドックス。デキは悪くないんだけど、アクの強さが相性に合わないのか、どうも遊び続ける気になれない。そのうえ死ぬとかなり前に戻されるので、根気がない人には不向きかもしれない。一発で死ぬのもイタイ。 5

通常面がどのラウンドでもあまり変化がなかったり、敵をいやらしい場所に配置することで難易度調整をしてる気配があって、どうも内容が淡泊だ。ボス面も弾を撃っていればいいという感じで、すぐに飽きてしまう。TADのゲームの移植なら他に名作があるはずだが。 5

まさか今年が猿年だからって出したわけじゃないだろうけど、どうしてこの時期にセガはこういうゲームを出すのか疑問だ。ゲームのほうはそんなに悪いデキじゃないけど、これでは3年前の獣王記と変わらないと思う。ちなみに下が見にくいマップ構成も意地悪だ。 6

5枠

1月31日発売

ソーサルキングダム

メサイヤ 8,800円 RPG 8M,B・3

戦闘シーンにタクティカルバトルを採用したメサイヤの本格派RPG。冒険者カナンの子アレフが戻らぬ父を求め仲間とともに冒険に出る。

平均オッズ 6.75

戦闘が思ったよりスピーディーでいいなぁ。逃げるのも簡単だし、ともするとヘタなアクションRPGよりテンポよく事が運ぶかもしれない。ただ、最初のうちは情けなくなるほどスケールの小さい冒険しかできないから、ちょっと不満が溜まってきちゃうな。 7

同社の一連のゲームのような演出ハデハデ路線ではなく、すごくおとなしくまとまっていて、もの足りなさを感じるくらい地味。フィールド上では街が見えないので、急に街に場面が切り替わるのは気になるが、バランスとかは悪くない。ただ、やっぱり個性がほしい。 6

装備を買うときに装着前後の数値が比較できるなど、プレイヤーへの細かい配慮が感じられていい。またレベルと経験値の概念をなくし、じわじわ強くなる新システムも◎。ただし8メガにしてはストーリーが短く、すぐに終わってしまったぞ。字体が読みにくいのも難。 7

とっつきにくいが、やりこんでみると意外と悪くないことに気づく。とくにキャラの歩く速度が速いので、ダンジョンなどサクサク進めてよかった。しかしイベントは盛り上がりがあまりなく、あっけなく進んで終わりという感じが多かった。もうひと味あればなぁ。 7

6枠

1月31日発売

テクモワールドカップ'92

シムス 6,200円 SPT 2M

アーケードゲームで人気の高かった「ワールドカップ'90」をメガドラに移植。24カ国から1チームを選びワールドカップ優勝を目指す。

平均オッズ 6.0

こういうゲームは操作が簡単なわりに燃えるから、接待には最適だろうね。オーソドックスな作りだから、あまり目新しさは感じられないけど、サッカーゲームの定番として押さえておくのも悪くない。寒い日に、コタツの中ででものんびり遊びたいようなゲームだね。 7

アーケードからの移植だけど、どうせなら「テーカンワールドカップ」移植してほしいと思っている人は少なくないハズ。さてこのゲーム、絵も内容も地味。シュートとか決まっても、あんまりうれしくないのは、演出が地味だからかな。まとまってはいるんだけど。 5

面倒なルールや反則などを削除し、ゲーム性を重視した作りには納得するが、少々淡泊すぎる気がする。タイトル画面とかは結構カラフルでいいのだが、実際のプレイ時の選手たちは単にボールがきたら反応してるだけという感じ。もう少しリアルさがほしかったぜ。 5

なかなかスピーディさがあって、スムーズに試合が進むのはいいね。でも全体的には時計がセカセカ進んで、プレイヤーもセカセカやらされてるって気がけっこうする。もう少し選手どうしの賭け引きなんかを味わえればよかったんじゃないかな。見せ場も少ない感じだ。 7

7枠

1月31日発売

ワニワニワールド

KANEKO／6,600円／ACT／4M

ゲームギアでも発売された「ベルリンの壁」がリニューアルされて新登場。ハンマーで床に穴を開け、うまく敵を落としてやっつけろ！

平均オッズ 6.0

単純明快なゲーム内容で、私はG.G.版ともども結構気に入ってるんだよね。メルヘンチックなキャラもかわいい。でも、少しばかり単調だから、あんまり長持ちはしないかな。タイトルが変更されてるけど、ちょっと幼稚っぽくない？前のタイトルより素直でいいけど。 7

すごく昔にアーケードであったゲームたちと似たシンプルな内容。当然懐かしい感じがする。アイテムとか出して最近っぽさを意識しているみたいだけど、むしろ昔のゲームっぽさを全面に出したほうがよかったかも。もう少し各面のマップも練って作ってほしかった。 5

ボス面はけっこう凝ったことをしていて面白い。しかし、通常の面がどこも難易度に変わりばえがなく、先へ進むにつれて退屈になってくるのはしょうがないところか。まあ、一応2人同時プレイもあるから、ゲーム初心者のお客さんへの接待用にはいいゲームかもな。 6

ゲームのほうは「ロードランナー」と「平安京エイリアン」といった感じ。要するに穴を掘って敵を落とし、もう一回叩いて敵をやっつけるってわけだ。先の面に進めば巻ぞえテクニックなどもいるんだけど、やっぱりちょっと単調かな？　キャラはかわいいんだけどね。 6

8枠

2月7日発売

ストームロード

マイクロワールド／6,800円／ACT／4M

アメリカジェネシスでも発売されているアクションゲームがメガドラに登場。数々のトラップをくぐり抜け閉じ込められた妖精を救え。

平均オッズ 5.75

グラフィックが重厚な感じで、主人公キャラも思いっきり筋肉質。ユニークなアイデアもいろいろとあって、典型的な海外モノという感じ。いささか操作性が悪いような気はするけど、そんなに気になるほどではないよ。海外ゲームの入門用にいいかもね。 6

海外モノらしい凝ったグラフィックは必見。ゲーム自体は単純明解でわかりやすいし、パズル的要素も面白い。しかしコンティニューが制限アリだったり、身動きが取れなくなっちゃう場所があったりと、制限される部分も多い。日本のゲームに飽きた人にはいいかも。 6

パズルにアクション要素を入れるのはいいが、解法がわかっているのに指先のミスでやられたりすると、結構うっとおしかったりする。また1面から制限時間がギリギリに設定されているうえに、残り人数があっても時間切れでゲームオーバーというのもあんまりだぜ。 5

いきなり登場したジェネシスのゲームだけど、アクションゲームというよりパズルゲームって感じが強いね。要はどこをどう取って、次はこうって感じで進んでいくわけだけど、順番がわかっていないと必ずアウトになるのは困るね。全10面というのもちょっと少ない。 6

⑥ ⑤ ④ ③ ② ①

メガドライブソフト総評

まずは今年最初のメガドラソフトの評価だけど、去年よりも質も本数もよくなったみたいだね。ま、ざっと見た感じでは「スーパーファンタジーゾーン」と「ジョー・モンタナ2」のオッズが高いけど、その他のソフトも正月明けにやるにはなんとなくいいかもね。あとはみんなの好みだぞ。

今回は全体的に点数が甘くなっちゃったかな。でも、「スーパーファンタジーゾーン」を筆頭に、なかなか遊べるソフトがそろってるのは確か。やや淡々としている感じはあるけど、「ソーサルキングダム」は佳作。それと「モンタナ2」は前作を遊んだことのない人にもオススメ。外に出るのが辛くなってきた時期でもあるし、気に入ったゲームがあれば、一気に買い込んで遊びまくるのもいいんじゃない？（ちょっと不健康か……。）

今月はゲームギアソフトはお休み。そのかわり、メガドライブソフトは、多種多様な品ぞろえだぞ。とりあえずシューティング派は「スーパーファンタジーゾーン」をチェックしなきゃイカン。お客さんの多い人は、ボードゲーム感覚の「ちびまる子ちゃん」、モンタナファンじゃなくても「ジョー・モンタナ2」とりあえず、この3本はお金に余裕があればそろえたい。ヘンなゲームが好きな人は、4枠、8枠なんかもいいかな。

「スーパーファンタジーゾーン」はファンならずとも要チェック。とくにサウンドテストは涙モノだぜィ。8メガのわりにリーズナブルなお値段も嬉しすぎる。あと「ジョー・モンタナ2」はアメフトのルールをちゃんと知っている人向けだが、いいデキだ。逆に「ソーサルキングダム」はせっかく良いシステムなのに、短かすぎて値段のぶん楽しめなかったのが残念。それと「ちびまる子」の評点は4人でやったときの点だぞ。

今月はまずなんといっても「スーパーファンタジーゾーン」は確保したいところだ。最近はシューティングが低調だけど、久しぶりに各ボス攻略を楽しめる名作だぞ（各新兵器もいろいろ試すと面白いよ）。で、この他となるとやっぱりスーパーボウル開催に合わせて発売されるモンタナ2がニクイ。ふんだんに容量を使ったリアルな音声にはみんなビックリするんじゃないかな。あと次点では「ソーサルキングダム」ね。

9枠	10枠
発売中	1月24日発売
天下布武 英雄たちの咆哮	精霊神世紀フェイエリア
ゲームアーツ／7,800円／SLG／CD	ウルフチーム／7,400円／RPG／CD
MEGA-CD の大容量でおくる超本格戦国シミュレーション。忠実に再現された史実や地形に背景に、1200にも及ぶ戦国武将が登場する。	ウルフチームがMEGA-CD用に放つ本格PRG。魔法世界フェイエリアを舞台に、精霊騎士の子孫レイフェルがパーティを組んで活躍する。
平均オッズ 8.0	平均オッズ 6.0
とにかく演出がスゴイね。このテのゲームって、案外データのやり取りだけになっちゃう部分があるんだけど、この天下布武はゲーム途中でも城が「ポピュラス」みたいに大きくなったりして、細かいとこまで絵的に贅沢なのがミソ。でも、初心者には少々ムズイかな。 8	戦闘アニメが少々ぎこちなくて、思ったより迫力がないかも。でも、最初からいろんな魔法が使えるのは気持ちいいし、剣での攻撃にもバリエーションがあって面白い。キャラクターがちょっと平凡なのは残念だけど、なかなかかわいくて全体的にまとまっているのでOK。 6
デモはTVドラマを見ているようで気持ちいい。ゲーム内容はオーソドックスで、これといった新しい仕掛けはないものの、クオリティは高い。ただゲーム自体は、かなりハードだ。戦闘の演出部分も「アドバンスド大戦略」並み。全体的には水準以上か？ 7	これまたオーソドックス。戦闘シーンがちょっと目新しいかもしれないが、基本的に今までのRPGと同じようなシステムを踏襲している。グラフィックは悪くないから、遊べばそこそこに楽しめると思うが、もうひと工夫してほしかった気がする。 6
データ重視の信長に対しこちらはかなりのビジュアル指向。かといってゲームが中途半端なわけじゃなく、完成度も高い。これだけなら間違いなく買ってもいいが、これやりたさにMEGA-CDを買うかというとちょっと引っかかる。それにしてもスゲエオープニングだ。 8	プレイした段階では、まだ半分くらいのデキだったのではっきりしたコメントは書けないが、確かに戦闘シーンは少々時間がかかる。だが、グラフィックはキレイだし、シナリオやイベントの演出はなかなかよいので、CD初期作品としては及第点モノだろう。 6
CDのゲームというと映画のような演出が当然のように要求されてしまうけど、ここまでスゴイ取り込みでオープニングを作ってしまうのなサスガだ。もちろんゲームの完成度もかなり高く、多彩な武将には戦国マニアも十分納得できるはずだ。本体所有者は必携だね。 9	オープニングアニメがついて、物語が始まるといったパターンはいつものとおり。シナリオも悪くはないがちょっと普通かな。また、戦闘アニメもそれほどパターンが多いわけじゃないし、意味のないコマンドが多い気がするが、全体的にはそこそこ遊べるデキ。 6

MEGA-CDソフト総評

さてさて、登場してはや1カ月が経とうとしているMEGA-CDだけど、対応ソフトは今回も含めて7本ということになるね。というわけで、こっちのコーナーではそこらへんの状況も含めてまとめてもらうぞ。はたして、みんなのオススメはどれかな？　それとももう少し待つべきなのかな？

どのゲームもそれほど悪くはないんだけど、今のところ演出以外はメガドラのゲームとそれほど変わらないような印象を受けてしまう。MEGA-CD とソフトを合わせると、どうしても5万円以上はかかっちゃうわけだし、これだけの大枚をはたくとなると、そう簡単には踏ん切りつかないよね。今月はメガドラのほうが豊作だし、やっぱりもう少し待ってたほうがいいかなあ。そのうち少しは貯金もできる？

いま思ったんだけど、MEGA-CDソフトを出した会社が、みんなパソコン系の会社多いのは気になる。それはともかく、やっと軌道に乗った感があるMEGA-CDだが、まだまだ安定はしていない。ウルフ系のアニメ調、ゲームアーツ系の大河ドラマ調などは、見ていてなかなかいいかもしれないが、しょせんはデモ。肝心のゲームの面白さにはあまり影響しない。そういう意味でMEGA-CDは発展途上だがそろそろ粒もそろってきたかな？

さて、ようやく初期のラインナップ7本が出そろったわけだが、なかでも「天下布武」のパワーはすごいと思う。長い開発期間はダテじゃないぜ。しかしこれは好みの問題。光栄系のゲームに慣れちゃってる者にはつらい部分があるかもしれない。とはいえなかなかハマれる予感がする。それと「フェイエリア」のほうだが、こっちは戦闘に時間がかかり、全体のバランスを崩してしまっているような気がする。ちと残念。

登場してしばらくたつMEGA-CDだけど、いまは奥さんと「ノスタルジア」をやってます。確かにMEGA-CDはまだまだ模索中という感じを受けないこともないが、いままで対応ソフト7本を見てきた感じでは、可能性の片鱗（へんりん）は徐々に見えてきていると思う。というわけで、いまのところボクはそうしたソフトとして「ノスタルジア」「天下布武」あたりをオススメしたい。けど、やっぱり本命は今後登場予定の「LUNAR」かな。

読者参加型企画

BE・メガ読者レース

Vol.11 JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
(今月号の締切は2月6日、消印有効です)。

オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の平均点を小数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	全投票平均
1	1	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	9.0911
2	2	アドバンスド大戦略—ドイツ電撃作戦—	8.9311
3	3	ラングリッサー	8.6391
4	—	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	8.4239
5	5	アイ ラブ！ ミッキーマウス！ ふしぎのお城大冒険	8.3636
6	4	ベアナックル	8.3255
7	7	THUNDER FORCE III	8.2814
8	9	レッスルボール	8.2371
9	10	スーパーモナコGP	8.1769
10	11	ザ・スーパー忍	8.162
11	13	武者アレスタ	8.1311
12	14	ふしぎの海のナディア	8.1112
13	12	スーパー大戦略	8.1106
14	18	球界道中記	8.0628
15	8	アウトラン	8.0543
16	15	ぎゅわんぶらあ自己中心派片山まさゆきの麻雀道場	8.05
17	17	スタークルーザー	8.0172
18	16	シャイニング&ザ・ダクネス	8.0067
19	6	デビルクラッシュMD	7.9607
20	19	重装機兵レイノス	7.9083
21	—	ワンダラーズ フロム イース	7.8928
22	21	ジョー・モンタナ フットボール	7.8671
23	22	バハムート戦記	7.8451
24	23	鮫！鮫！鮫！	7.8342
25	33	戦場の狼II	7.8333
26	24	エル・ヴィエント	7.8055
27	25	マスター・オブ・モンスターズ	7.7391
28	39	レンタヒーロー	7.7192
29	26	ゴールデンアックス	7.7143
30	27	ソーサリアン	7.6938
31	31	ダライアスII	7.6567
32	30	アフターバーナーII	7.6491
33	28	コラムス	7.6483
34	32	ゼロウィング	7.6349
35	34	ファンタシースターII 還らざる時の終わりに	7.6267
36	29	大魔界村	7.6257
37	35	ヘルツォーク・ツヴァイ	7.5827
38	36	グラナダ	7.5195
39	37	空牙	7.4558
40	38	ゲイングランド	7.4487
41	41	ミッドナイトレジスタンス	7.3957
42	47	紫禁城	7.3783
43	43	三国志列伝〜乱世の英雄たち	7.3626
44	44	ストライダー飛竜	7.3316

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。

◎本命馬紹介 人気シリーズの最本命登場だ。

4着 前回— モンスターワールドIII

セガ／'91・10・25
7,000円／A・RPG／5M, B・1

全投票平均点	8.4239
本誌の平均点	8.0

あんまりハデさはないけど、やりだすとドンドン先に進みたくなる傑作だった。とくにグラフィックと操作性がバツグンで、各ボス違う攻略が楽しめてよかった。難易度もほどほどなため、2日くらいもあれば全部終ってしまうけど、隠し扉探しで熱中できるところもいい。とにかく超オススメの1本だ。(埼玉県・安藤路隆・19歳) パッケージがビックリマンみたいなのは減点だけど、丁寧なつくりには好感を感じた。でもちょっと緊張感に欠けてダラダラしてたかも。(宮城県・桜井總司・16歳)
★細かい部分で指摘もあるけど、十分楽しめる秀作だぞ。

△対抗馬紹介 「なかなかの実力派」の対抗だ。

21着 前回— ワンダラーズ フロム イース

RIOT日本テレネット／'91・11・1
8,700円／A・RPG／8M, B・3

全投票平均点	7.8928
本誌の平均点	6.75

はっきりいって音がいい。これぞステレオFM音源だ！って感じ。絵も色数のハンデをものともしない美しさだ。親切なコンフィグモード、気持ちよく動くマイキャラは、よくぞファルコムソフトの"親切さ"をここまで移植したって感じ。難を言えば、もともとのゲーム自体が軽いかなってくらい。やったことのない人はオススメ。(福岡県・大場昌雄・17歳) う〜ん、デキはまあまあだけど、BGMがミスしてる。バレスタインのナイトが(ザコ)下切りで切れるのはマイッタ。(岐阜県・加納晋史・24歳)
★移植のデキはいいけれど、やっぱりIやIIがしたい？

★新馬紹介 今月の新馬は異色のキャラクターゲームが揃い踏み。どっちもヘンなセンスがいい？

67着 前回— 魔王連獅子

タイトー／'91・10・25
6,800円／ACT／4M

全投票平均点	6.7895
本誌の平均点	7.25

このミョーなノリにはもう十分の中毒性があった。ゲームをはじめるといきなり"お一人様御案内"とくるし、アイテムはスシに十手とくる。肝心のアクションも、敵をブンブンぶん廻して投げられるし、スライディングもガシガシ決められる。とにかく笑いとアクションのデキが絶妙に合体している名(迷)作だと思う。(東京都・金森幸司・21歳) 2人プレイもあってなかなか遊べるんだけど、どうも敵の種類が少なくて単調だ。敵の当りや動きもいいかげんで困った。(石川県・成岡兼行・18歳)
★消化不足という声もあるけど、タイトー久々の秀作？

74着 前回— スパイダーマン

セガ／'91・10・18
6,000円／ACT／4M

全投票平均点	6.5625
本誌の平均点	6.25

操作方法をマスターすればかなり面白いし、ボス敵との戦闘もそれぞれ個性的でよい。写真を撮る、いつでも自宅に帰って体力回復ができるなどのアイデアもユニークだ。しかし…、ザコ敵の単調な攻撃や平面的で地味なグラフィックにはガッカリ。マップも少し入り組んでいて、せっかくのスパイダーアクションを生かしきれない。紙一重で名作になりそこねている実に惜しいゲームだ。(群馬県・早川和也・13歳) ほったらかしてると考え出す仕草はいい味出してる！(群馬県・見尾田裕一・23歳)
★アメリカノリそのままのゲームだけど、少々寂しい？

オッズ表A 寸評

良質なソフトの集まるオッズ表Aだけど、まず注目されるのは「モンスターワールドIII」がいきなり4位で登場したということだろう。かねてからデキはいいといわれていたけど、ここまでくるのはちょっと意外だったね。だが、前回6位だった「デビルクラッシュMD」が今回19位に落ちているところをみると、これも評価が落ち着く次回以降に注目する必要があるかもしれない。あと他では「アウトラン」が8位から15位に落ちてきてるのも気になるところ。ちなみにシャイダク「エル・ヴィエント」は安泰だった。

●その他欄外 目立たないけどいかが？

125着 前回118着 アトミック・ロボキッド

トレコ／'90・12・14
6,800円／SHT／4M

読者	5.1012
本誌	6.75

敵本体に当たっても当り判定がないのはいいけど、やっつけた敵が画面外に出るとすぐ復活するのはムカつく。BGMもなんか音痴で耳にしみつく。発売まで異常に待たせたくせに、移植度もガ〜ンだった。(長野県・宮野孝明・18歳)

【場外馬券場！】まずはオッズ予想ゲームの当選者発表だけど、前回登場した「デビルクラッシュ」のオッズは8.3333だった(初登場時)。これには多くの近似予想があったけど、なんと滋賀県の松山大介くんはピッタリ賞だったのだ。お見事。ソフト1本だ。

▲単穴馬紹介

良くいう人もいるんだけど、相対的にはあんまり良くいわれてないってのが「単穴」だ。

89着 前回— ジュエルマスター

セガ／'91・8・30
6,000円／ACT／4M

全投票平均点	6.2727
本誌の平均点	5.5

敵の単調な攻撃に、自由度の少ないマイキャラの操作性など、ゲームを始めた時点ですぐにガッカリさせられる内容はいただけないが、指輪の入れ換えと組合せで攻撃が変えられるアイデアはちょっと捨てがたい。だけど、敵のいやらしい攻撃はやっぱり頭にくる。連射装置もほしいゲームだ。（大阪府・有島輝雄・18歳） ゲームは普通のデキだが、この音楽のレベルはかなり高いぞ。ところで、これの作曲者って名曲「アストロウォーリアー」の作曲者と同一人物では？ （東京都・内野博樹・22歳）
★パッケージはシブイけど、ゲームのほうは地味かな。

106着 前回103着 ウィップラッシュ

セガ／'90・5・26
6,000円／SHT／4M

全投票平均点	5.7875
本誌の平均点	7.0

背景や音楽がけっこう良くて、最初のほうはなかなか楽しめるんだけど難易度のバランスがシンドイので最後までいくのは至難の業。ボスが固いのはいいけど、ザコまで固くしなくても……。面構成もやたら長くて単調だしバリアもないから、すぐ飽きた。セガはシューティング作りがヘタだなぁ。（熊本県・岩本敬三・20歳） いい評価はされてないけど、これはけっこう楽しい。あのビヨ～ンと伸びるパワークローは気持ちいい。でも武器が少なくてムズいのは難点かな。（埼玉県・大野明弘・14歳）
★発売がテクノソフトのＴＦⅢと同時期だったのも不運。

112着 前回109着 DJボーイ

セガ／'90・5・19
6,000円／ACT／4M

全投票平均点	5.5261
本誌の平均点	6.5

楽しいキャラクター、軽快な操作感覚、肉みたいな爆弾など楽しめる要素はそろっているものの大ざっぱな当り判定、ストックのない自キャラ、画面外へ逃げる敵などが足を引っぱっている。オリジナルにあったデーモン小暮の声だけは残しておくべきだった。（東京都・高橋豊海・17歳） やり始めたころは面白かったのだが、面ごとの変化が乏しく、自キャラの技が少ないためにすぐ飽きた。このゲームには珍しく２周目がついているんだけど、やる気にもならなかった。（埼玉県・鈴木基代・23歳）
★アメリカンなポップさはいいけど、ちょっと単調かな。

127着 前回122着 インセクターX

ホット・ビィ／'90・9・7
6,800円／SHT／4M

全投票平均点	4.9531
本誌の平均点	6.75

オリジナルと違って硬派なイメージにまとめたためにどうも普通のシューティングになってしまってる。自機が大きくて、オプションの設定で最大８機にできるのはいいけど、敵の弾に当たりやすくボスも異常に強いからストレスがたまる。敵の動きもワンパターンで単調で飽きやすかった。まさにハズレなゲーム。（千葉県・下村泰治・18歳） グラフィックや音楽はけっこういいけど、難しすぎる。でもエンディングはグロいゲーム内容と反対でとてもキレイだった。（大分県・隈本浩丈・20歳）
★見た目はハデそうだけど、やっぱり難しすぎるかな。

✖新着ハズレ馬券紹介

恐いもの見たさで買ってもよし!? 今回は新作でオーマイガーッが2連発だ。

132着 前回— セイントソード

タイトー／'91・6・28
6,800円／ACT／4M

全投票平均点	4.7
本誌の平均点	5.5

パッケージや広告の絵がカッコイイから買ったけど、グラフィックはすごく地味で暗いし、１面のボスも陰険な攻撃をしてきて全然先に進めなかった。また迷路でアイテムを探すのもおっくうで単調だった。タイトーさんに、してやられたという感じ。（兵庫県・岸則夫・16歳） 雰囲気が地味なので第一印象はよくないが、３種の変形はスゴく笑えて面白かった。とくにフィッシュマンになったときはあぶないものさえ感じる。イロモノで笑いころげたい人にはいいぞぉ。（青森県・長森幸夫・19歳）
★「ラスタンII」につぐ大怪作か？ 試しにどう？

141着 前回— ソード・オブ・ソダン

セガ／'91・10・11
6,000円／ACT／4M

全投票平均点	4.0
本誌の平均点	4.25

ゲテモノ感覚は好きだからいいとして、体の向きを変える操作が面倒なのは困る。ゲームバランスも超悪く、後半ではボコボコ殺される。（東京都・橋爪健太・21歳） メチャ悪い操作性とＢＧＭなしの哀しさ……それを救うのは鳥の鳴き声と首がスッ飛ぶ残虐性だけである。（東京都・小野田透・31歳） 叫び声が豪快なので１点あげよう。首をちょん切るのはゲロゲロで１点あげよう。血しぶき豪快で１点あげよう。主人公のマッチョぶりに１点あげよう。おお！ ４点も。（北海道・岩沢正明・20歳）
★メチャクチャいわれてるけど、この通りだったりして。

場外馬券場 馬主の声

●最近「おそ松くん」や「ＸＤＲ」などの平均点が増えてる気がする（順位は下がる一方だけど）。もの好きなヤツがいるもんだ。（福島県・小林元彦・18歳）
●「Ｊ・モンタナフットボール」最高！ でもルールがまだよくわからない。（秋田県・高橋光裕・16歳）
●久しぶりに「重装機兵レイノス」をプレイして、ガンダム気分を満喫した。（大阪府・福本泰延・18歳）
●「アドバンスド大戦略」のコンピュータ友軍があまりにも頼りなさすぎる。わけのわからない行軍はやめてほしいものだ。（三重県・山本勝紀・19歳）
●MEGA-CDの「惑星ウッドストック」は手抜きしてるとしか思えないぞ。（神奈川県・村瀬賢之・14歳）

オッズ表B

順位	前回	ソフト名	全投票平均
45	45	ファステスト・ワン	7.329
46	42	エイリアンストーム	7.3186
47	40	エレメンタルマスター	7.3109
48	46	スーパーバレーボール	7.2668
49	49	ジノーグ	7.2664
50	51	アークス・オデッセイ	7.2578
51	48	雷電伝説	7.2553
52	50	Hard Drivin'	7.2108
53	52	魔物ハンター妖子 第７の警鐘	7.1545
54	54	ガイアレス	7.0654
55	55	エアロブラスターズ	7.0611
56	20	宇宙戦艦ゴモラ	7.052
57	61	ヴォルフィード	7.0392
58	56	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	7.0271
59	58	THUNDER FORCE II MD	6.9585
60	57	ワールドカップサッカー	6.9278
61	53	プロ野球スーパーリーグ'91	6.92
62	62	ヘルファイアー	6.8882
63	59	ダイナマイトデューク	6.8562
64	64	マーベルランド	6.8347
65	60	雀偵物語	6.8189
66	65	レインボーアイランド エキストラ	6.7943
67	—	魔王連獅子	6.7895
68	66	ギャラクシーフォースII	6.6857
69	69	メガパネル	6.6602
70	63	ポピュラス	6.6545
71	68	Blue Almanac	6.6461
72	67	ボナンザブラザーズ	6.6374
73	70	サイバーボール	6.5824
74	—	スパイダーマン	6.5625
75	73	尾崎直道のスーパーマスターズ	6.5468
76	71	新～夜叉円舞曲	6.5372
77	74	デンジャラスシード	6.5269
78	81	バトルゴルファー唯	6.4726
79	78	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	6.4224
80	75	ファイアームスタング	6.4166
81	76	TATSUJIN	6.4109
82	79	フェリオス	6.3846
83	77	ヴァリスIII	6.367
84	72	エアダイバー	6.3272
85	82	フォゴットンワールズ	6.3241
86	85	スーパーハングオン	6.3138
87	84	ディック・トレイシー	6.2972
88	83	ＴＥＬ・ＴＥＬ スタジアム	6.2899
89	—	ジュエルマスター	6.2727
90	80	メガトラックス	6.2538

オッズ表B 寸評

中堅どころのソフトが集まってくるオッズ表Ｂだけど、今月注目される動きを見せたのは「宇宙戦艦ゴモラ」の大幅ダウンだ。前回の初登場時は20位のＡ表にいたのに、今回は56位というんだからわからない。また「ポピュラス」がじわじわとランクを落としてきているのも気になるところだ。あと、今月の新馬「魔王連獅子」と「スパイダーマン」の２本はいい味があったけど、こっちにランクイン。でもやっぱりこんなものかな？ 「ジュエルマスター」もようやくの登場だ。

【場外馬券場２】お次の発表は、今回登場した「モンスターワールドIII」の着順予想の結果だ。着順はご覧の通りの４位だけど、みんなの予想はこれよりも低いのが多かったみたい。そのために見事これを予想したのはたったの５人しかいなかったけど、ソフトプレゼントは抽選で島根県・中嶋義弘くん、神奈川県・藤原秀昭くん、同・関口智裕くんの３名に決定した。おめでとう。待っててくれよ。

オッズ表C

順位	前回	ソフト名	全投票平均
91	86	バットマン	6.2418
92	88	スーパーエアーウルフ	6.2142
93	87	まじかるハットのぶっとびターボ!大冒険	6.1875
94	89	ヴェリテックス	6.1562
95	90	ヴァーミリオン	6.1418
96	91	ゴーストバスターズ	6.1101
97	92	スーパーリーグ	6.0559
98	94	時の継承者ファンタシースターIII	6.0452
99	93	スペースハリアーII	6.0279
100	96	シャドーダンサー	5.9897
101	95	バーニングフォース	5.9795
102	99	ESWAT	5.9405
103	100	アローフラッシュ	5.8631
104	98	クラックス	5.8444
105	101	モンスターレア	5.8055
106	103	ウイップラッシュ	5.7875
107	102	大旋風	5.7804
108	104	サイオブレード	5.7744
109	97	ワードナの森 SPECIAL	5.7352
110	106	クラックダウン	5.7336
111	107	TEL・TELまあじゃん	5.6415
112	109	DJボーイ	5.5261
113	105	レッスルウォー	5.51
114	108	スーパーリアルバスケットボール	5.4965
115	111	マージャンCOP竜	5.4838
116	110	究極タイガー	5.4599
117	112	ニュージーランドストーリー	5.448
118	113	ダーウィン4081	5.3969
119	114	FZ戦記AXIS	5.321
120	115	ファットマン	5.3065
121	116	孔雀王2 幻影城	5.2936
122	117	ランボーIII	5.1656
123	120	ファイナルブロー	5.1597
124	119	JUNCTION	5.12
125	118	アトミック・ロボキッド	5.1012
126	121	スーパーサンダーブレード	5.0263
127	122	インセクターX	4.9531
128	123	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	4.7735
129	127	スーパーハイドライド	4.7641
130	124	アレックスキッド —天空魔城—	4.7471
131	125	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	4.7319
132	—	セイントソード	4.7
133	126	ストリートスマート	4.5833
134	128	史上最大の倉庫番	4.5764
135	129	スペースインベーダー90	4.4666
136	130	獣王記	4.4543
137	131	AMBITION of CAESER	4.4062
138	132	ズーム!	4.3936
139	133	火激	4.1973
140	134	四天明王	4.1882
141	—	ソード・オブ・ソダン	4.0
142	135	カース	3.9831
143	136	おそ松くん はちゃめちゃ劇場	3.5213
144	137	ラスタンサーガII	3.2268
145	138	XDR	3.1792

BE・メガ読者レース新聞　特別編集企画第3弾

発売時期で読む! メガドラソフト天気予報

発売年代	発売本数	読者平均	本誌平均
'88年10月29日〜12月	4	4.7574	5.0
'89年上半期	5	6.6998	6.2
'89年下半期	16	6.1983	6.6094
'90年上半期	19	6.1392	6.9211
'90年下半期	41	6.3005	6.8415
'91年上半期	37	6.8637	6.8041
'91年下半期	23	7.191	6.837

ソニックの登場は市場全体の雰囲気を明るくしたといえるよね。

下位四天王の親玉「XDR」と同時期に「ラスタンII」も出たのだ。

データが叫ぶ! いまこそ買いか?

今回はデータシリーズ第3弾としてゲームの平均評点を発売年代で出してみたのだ。これによってメガドラソフトの質の変遷が一目でわかるってもんだ。

で、まずざっと見ていくと'90年の後半からメガドラソフトの質が上り調子にあることがわかるね。これはこの年の年末に「アイラブミッキー」「武者アレスタ」「ぎゅわん自己道場」など多数の秀作が出てきはじめたことからも納得いく動きだろう。そしてその後も「レッスルボール」「シャイダク」「ラングリッサー」といった傑作が出たあと、'91年下半期にかけて「アドバンスド大戦略」「ソニック」と大作が続いたのは記憶に新しいね。まあとにかくこれを見るだけでも、いまのメガドラソフトってのはかなり好調だってことがデータ的にもわかったわけだ(ちなみに、'89年上半期が高いのは「スーパー大戦略」などがあったうえに発売本数が少ないためだろう。また関係ないけど、読者レースが始まったころから本誌のドッグレースも辛口になってきてるかな?)

とはいえMEGA-CDが登場したいま、今年もこの好調さを持続していってほしいものだよね。

BE・メガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

もうおなじみの「着順予想ゲーム」だ。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名(多数のときは抽選)に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、セガのディズニーゲーム第3弾「アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝」が初登場したときの着順予想をしてもらうぞ。はたしてこいつは何着にランクインするか、右のように書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上でするぞ。

「アイラブドナルドダック」は何着だ?

今月の着順予想

編集部予想は、25着だぞ(?)

BE・メガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本(海外モノもOK)をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月は、セガの人気シリーズの続編「ゴールデンアックスII」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

はたして前作のオッズを超えられるかな

BE・メガ読者レース　参加者募集中!!

108-
港区高輪2-19-13
NS高輪ビル3F
「BE・メガ読者レース」係
(住所)(TEL)
(氏名)(年齢)

☆評点は最大5本まで!
☆6本以上の評点、発売前ソフトの評点をしたらボツだよ!
《記入例》
・アドバンスド大戦略 (9点)
・武者アレスタ (8点)
・ゴールデンアックス (7点)
・スペースハリアーII (7点)
・おそ松くん (3点)
《コメント》
《ほしいソフト名》
・「OOO」の着順予想:18着
・「XXX」の予想オッズ:7.8131
※応募券がないとボツだぞ!

今回は参加してくれた人の中から5名に、ジェネシスの人気パズルゲーム「ISHIDO」と好きなメガドラフト1本をセットでプレゼントするぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ(最大5本まで!)、③コメント(何でもOK)、④着順予想、オッズ予想(小数点第4位まで書いて)、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。締切は2月6日だぞ。

今月のドックフード!

日本語でいえば石道だ なかなかハマるぞぉ

オッズ表C寸評

「初心者にはちょっと」っていうオッズ表Cのソフトだけど、まずは4カ月連続最下位賞を獲得した「XDR」はおめでとうというところか?(笑)。しかしながら、今月は"下位四天王"以外にも「セイントソード」「ソード・オブ・ソン」という新たな強(凶)敵が登場したのが気になるところ。次回は混戦が予想されるぞ?

BE・メガ編集部総評

今月は一部のソフトを除いては上位、下位ともに大きな変動はなかったみたいだけど、次回以降はMEGA-CDソフトも含めた12月発売ソフトあたりがドッとランクインしてきそうな気配だぞ あの大量のソフトたちがランクインしきたときにオッズ表がどう変動するのかは、かなりの見ものになりそうだ。余った年賀状も受けつけるから、ドンドン参加してね!

【誌上欄外レース場】 今回は「アウトラン」プロモードタイムアタックの4分34秒14の記録は破られていないけど、ソニック1-1のほうで25秒クリアというという大記録が、埼玉県の宮下慎一郎くんから送られてきた。京都府の茂籠直樹くんも彼より10日後に送ってきたけど、とりあえず宮下くんのほうにソフト1本を送ることにした(茂籠くん残念)。これらの記録更新者はまだ募集するからガンバレ。

読者レース応募券 2月

BE MEGA NEW VIDEO GAMES

ビーメガ　ニュービデオゲームス

今回から、新たな誌面構成で新作ビデオゲームを紹介するぞ。さらに、編集部の今月のオススメゲームや、読者の選んだお気に入りビデオゲームを紹介するなど、盛りだくさんの内容でお届けするぞ。ぜひ、期待していてくれ！

ナムコから「ソルバルウ」が登場だ!!

3Dの迫力は、きっとファンをきょう体に釘づけにすること間違いなしだ。

9年前ゲームファンを熱狂させ、シューティングに新境地を開いた、あの「ゼビウス」がリアルタイム3D-CG体感マシーンに進化し、みんなの前に帰ってきた！

操作性がよく、臨場感あふれるバトルが満喫できるこの「ソルバルウ」。コックピットに座れば、海上ハイウェイやナスカなど、懐かしの戦地を体験できるのだ。

NEO・GEOから新作ゲーム続々と登場!!

必殺技が炸裂する、「ミューテーション　ネイション」

プレイヤーはみんなロボットの「サッカーブロール」

「ラストリゾート」の1ステージ。巨大な敵が出現するのだ。

この年末年始にかけて、SNKから3本のゲームがリリースされる。突然変異で、異様な姿となった人々が徘徊する、世紀末のスラム街が舞台のアクションゲーム「ミューテーション　ネイション」。2020年スーパーベースボールの流れをくむ未来サッカーゲーム「サッカーブロール」。そしてNEO・GEO初の横スクロールシューティング「ラスト　リゾート」の3本だ。とくに「ラスト　リゾート」はグラフィックが迫力満点で2重マルの作品だ。

セガの新作は「アラビアンファイト」と「クイズ廊下に立ってなさい!!」だ

美しいアニメーションデモが次々登場するうえ、4人同時プレイが可能なアクションゲーム「アラビアンファイト」。アラビアの神秘的な世界や、数々の魔法がプレイヤーを待っているぞ。全22ステージ。

一方、「クイズ廊下に立ってなさい!!」は、「クイズ宿題を忘れました」の続編に当たる作品で、こちらは前作より少し大きくなった2人が、タイムマシンで過去の世界へ行き、さまざまなクイズに答えるというゲーム。解答率が低いと元の世界へ戻れないぞ。

「アラビアンファイト」の格闘シーン。4人で暴れまくりだ

過去にタイムスリップするクイズゲーム。タイトルもレトロ。

ジャレコが品川で、新作「64th, STREET」と「グランプリスター」発表

12月4日品川のホテルパシフィックで、ジャレコの新作発表会が開かれ、来年4月に登場予定の2タイトル「64th, STREET」と「グランプリスター」他が発表された。

「グランプリスター」は、クラッシュ寸前の360km/hが体感できるレースゲーム。ドイツ、モナコ、ジャパンの3コースが用意されていて、4人までの通信機能も可能だ。「64th, STREET」はストリートアクションゲーム。2人のプレイヤーたちが協力して繰り出す必殺技は爽快そのものだ。

4人でレース参加の「グランプリスター」。操作性がとてもリアル。

「64th, STREET」のゲーム画面。なかなか迫力がある。

女の子でも楽しめる、メチャかわいいシューティング「ハチャメチャファイター」

NMKから発表されたシューティング「ハチャメチャファイター」は、とにかく愉快。主人公のカワウソとツチブタが海の幸と山の幸を持って、悪いウサギをやっつけにいくというゲーム。難度が自動調整されるのが大きな特徴のゲームだ。

カワウソたちのチビオプションは最大4つ。とてもカワイイのだ。

難易度自動調節機能があるのでキミのペースでプレイができる。

今回のおすすめゲームはこれ!!

なんといってもリアルタイム3D-CGゼビウス「ソルバルウ」と、かわいい「ハチャメチャファイター」がおすすめ。シューティングが楽しくなってきたぞ。

懐かしの敵キャラたちが今度は立体で迫ってくるのだ！

キミが選んだおすすめビデゲー大募集

キミのお気に入りビデゲーを教えてほしい。ゲームの魅力、設置場所（古いゲームの場合）などを簡単に明記し（100文字以内）下記まで送ってくれ。採用者には図書券500円分を進呈するぞ。

●送り先●

〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル3F
「BEメガ　NEW VIDEO GAMES」係

WORLDWIDEな情報を先取り!

BEメガ NEWS&INFORMATION

スクープ MEGA-CDは前評判どおりに人気高! とりあえず本体買って、ソフトはこれから……

去る12月12日に記念すべきMEGA-CDが発売された。

さすがメガドラユーザー期待のニューハードだけあって、評判も上々。セガの生産台数の関係で初日に販売された数が少なかったが、そこはご安心あれ。どの店でも随時販売できるという話だ。

発売日当日、新宿などのいくつかのショップでは朝から長蛇の列ができていた。各店平均30台前後しか入荷していなかったために売り切れ店が続出。「今回のMEGA-CDはコンスタントに入荷されるようです。ソフト込みの販売は発売直後だけじゃないですかね」(秋葉原メッセ・サンオー)。

「スーパーファミコンのときみたいに発売日になってもモノが来ない、ということはありませんでしたから。ただ数が少なかったので売れ切れにはなりましたが(笑)」(ヨドバシカメラ新宿西口店)。

ただ気になるのはソフトの発売状況だ。年末から年始にかけて発売ソフトの本数が少ないのが気になる。「メーカーにもどんどんソフトを出してもらい、ユーザーにはどんどんMEGA-CDを買ってもらいたいですね」(ソフマップ広告企画担当者)というように、今後MEGA-CDソフトが増えれば自然とユーザーは増えていくにちがいないだろう。

秋葉原のショップも開店後まもなく売り切れてしまった。

開店後30分で売り切れてしまったソフマップ4号店。

中には学生服のまま来てる人も。いいのかな。

MEGA CD パック・インビデオの「テラフォーミング」グラフィックデザインはなんとシド・ミード!

MEGA-CD発売直後、というよりPCエンジンスーパーROM²発売日の12月13日に舞いこんだビッグニュースだ。「アルシャーク」などのパソコンゲームでおなじみのライトスタッフが、なんとシド・ミード氏をグラフィックデザインに起用したMEGA-CD版シューティングゲーム「テラフォーミング」を開発し、パック・インビデオから発売することを決定した。

シド・ミード氏といえば、映画「ブレードランナー」や「トロン」「エイリアン2」「2010年」などのデザインを手掛けたSF映画界の巨匠だ。今回のゲームでは、ライトスタッフと密接なコミュニケーションをとり、自機やキャラクター、ゲームの舞台となる惑星の生態系までを考慮に入れた背景画など、グラフィックデザイン全般を担当。シド・ミード氏ならではのビジュアルがゲームに生かされることになる。ゲームデザインは「アルシャーク」などを手がけたライトスタッフの佐藤淳氏、サウンドは、アーケード版「獣王記」や数々のマークIIIソフトで実績のある林克洋氏が担当する。

発売は、ライトスタッフから出るPCエンジンCD-ROM²版(2M対応、ちなみにライトスタッフのPCエンジン参入第1弾となる)が4月下旬。パック・インビデオのMEGA-CD版は、秋ごろの予定。なお、SFC版も日本より先に海外で西華アメリカから発売される予定。

なお、来月号でシド・ミード氏のロングインタビューを掲載するぞ。

「このゲームには映画的な要素も取り入れた」と語るシド・ミード氏。

「テラフォーミング」の制作スタッフが勢ぞろい。がんばってね。

これはPCエンジン版だが、MEGA-CDではさらに期待できそう。

時代はやっぱりCD-ROM! ハイパーステーションin東京ドーム

去る12月6日から8日まで毎年恒例の「富士通 電脳最前線'91」が東京ドームで開催された。

会場内は6ゾーンに分かれていたが、みんなに関係あるのはやっぱりホビーゾーン。ここではFM TOWNS版の「雷電伝説」、タイトーの「チェイスH. Q.」など30種類以上のゲームが展示。CD-ROMソフトもいっぱいあった。

会場は熱気ムンムン。遊びながら学べる体験スペースもあった。

これは競馬の予想をするシステム。コンピュータと競馬?

ヴァーチャルリアリティは君たちが実現する

バンタンデザイン研究所

これから期待されるものの1つにヴァーチャルリアリティ(VR)がある。すでにゲームとしてもシューティングの「ヴァーチャリティ1000SD」や仮想3Dの「ホログラム」、プレイヤーが1対1で撃ち合う「バトルテック」などが実際に現れてきている。

「日本のVR技術は最先端だが、VRデザイナーはまだいない」とスティーブ・グレンさん。

そんなVR技術では最先端のジムグラフィック・エンジニアリング・コーポレーションの社長、スティーブ・グレンさんを招いて、12月3日に講演会が行われた。

『ヴァーチャルリアリティの動向と産業界への応用』と題されたこのセミナーでは、VRとは何か、VRのこれまでといった基礎的な内容から始まり、VRの最先端技術の現状をNASAやマサチューセッツ工科大などで収録したビデオを使い、次々と紹介していた。

現在のVRシステムはというと、ヘッドマウントディスプレイやデータグローブなどを用いる方式が主流。VRはエンタテイメント概念を大きく変える可能性を持っており、10年後には一般にも普及するといわれている。

今、新しい感性を持った若いエネルギーが待たれているのだ。

今、話題の広井王子さんの話にクギヅケ!

11月16日にはPCエンジンで話題の「天外魔境」の制作者である広井王子さんが講演した。今回の特別講演は公開ではなく、校内生対象であったが、さすがに人気ゲームの制作者というだけあって話にはみんな夢中だった。ゲーム関係の仕事を希望している人にはかなりためになったのではないかな? バンタンデザイン研究所ではこんなイベントをこれからもいっぱいやっていくそうだ。

広井王子さんの話はゲームと同じように人を引きつけるものがあったようだ。

クラスターがジョイスティックを発売! アーケード感覚で連射付き

クラスターはメガドライブ専用コントローラ「クラスタースティックE's(イズ)」を12月20日に発売した。価格は6,500円。形状はアーケードからの移植が多いメガドライブを意識した作り。8方向に対応したジョイスティックやABCボタンがアーケードのマシンと同じ操作性となっているため、アーケードの臨場感が家の中でそのまま味わえるのだ。また、3連独立連射機能でA、B、C、それぞれのボタンの連射速度が調節できる。この機能を使えば、難しいシューティングゲームも楽にプレイできるのだ。それぞれのユーザーのレベルに合わせてゲームを楽しめるってわけなのだ。

連射はゲームによって最高30発/秒まで撃てる。

CDGソフトをMEGA-CDで!

スーパー・ダンジョン・マスター CDG

MEGA-CDが発売されたけど、ソフトの数が少ない。それならゲームミュージックを楽しもう。それもグラフィック付きでね。それを実現したのが、この「スーパー・ダンジョン・マスター」。SFC版のBGMから10曲を選曲。ビジュアルありの〝見るサウンド〟を実現したCDグラフィックスなのだ。価格は3,000円。1月21日発売。ビクター音楽産業。

多彩なグラフィックが、CDサウンドを引き立てるのだ。

静止画だけでもなかなかのグラフィックだ。見る音楽を楽しもう。

多和田吏さんと橋本彦士さんが作曲した「ダンジョン・マスター」のCDGソフト。

ゲーム業界初の合同企業説明会開催さる!

BEメガ読者のなかにはゲーム業界への就職を希望している人もいるかもしれない。そんな人のために去る12月12日にヒューマンクリエイティブスクール主催で学生とゲームメーカーとの就職懇談会が開かれたのだ。今回の懇談会に参加できたのは、一応同スクールの学生だけ。参加してきたメーカーはセガ、タイトー、バンダイ、日本物産、テクモ、タケル、セイブ開発、ビデオシステムなど、なかなか多数で盛況だったぞ。メーカー側の人事担当者も、いい人材がいれば積極的に採用する姿勢をみせていたようだ。今後もこうしたゲーム学校の企画が注目されるんじゃないかな?

ピークは過ぎた就職活動だけど、各社とも積極的だったぞ。

岡山放送「BEメガ ワールド」今年も絶好調!

昨年暮れに放送した「BEメガワールド特番」も大盛況に終わり、さて新年。今年も続々とメガドラ新作情報を提供していくよ。いきなり新年から話題のソフトを紹介するのだ。
1月10日「ジョーモンタナII(スポーツトークフットボール)」(セガ)、1月17日「ちびまる子ちゃんわくわくショッピング」(ナムコ)、そして1月23日「シャイニングフォース」(セガ)が予定されている。

正月にふさわしく「ちびまる子ちゃん」も登場するよ。

BE MEGA GENESIS INFORMATION

「XENON2」GENESIS版でついに登場！

カメレオンのような姿をしたボス。伸ばした舌で攻撃をしかけてくる。

生体内のような、つぶつぶだらけの背景。なんとなく寝覚めが悪くなりそうだ。

海外ゲーム続々移植

海外版メガドライブ、GENESISが現在アメリカやヨーロッパで好調なセールスを記録しているのは以前からお伝えしているとおり。

でも、何よりもうれしいのは海外のソフトハウスが続々とGENESISソフトに参入していることだ。去年の日本のパソコンソフトは比較的低調だったためか「ポピュラス」や「レミングス」などの海外ソフトの移植作が数多くヒットした。こういった作品が海外でもメジャーになりつつあるメガドライブへ積極的に移植され始めているわけだ。今回紹介するイギリスで作られたARENA ENTERTAINMENTの「XENON2」も、この動きにそったものだ。

これがヨーロッパの感性！

この「XENON2」、日本ではまだ名前すら知らない人も多いはず。しかし、ヨーロッパのゲーム業界ではかなり高い評価を得ている作品なのだ。なんといっても、このゲームは'90年度下半期ヨーロッパランキングでベストワンシューティング(！)に輝いた作品だ。ゲーム自体はパワーアップ型の縦スクロールシューティングというオーソドックスなものだけど、とにかく画面から受けるインパクトがすごい。「R-TYPE」ばりのグジュグジュした汁気たっぷりのグラフィックもその魅力のひとつだが、最大のセールスポイントはそのBGMにある。

ゲーム中終始流れているこのBGMは、全英で人気のハウスグループ「BOMB THE BASE」の「MEGABLAST」という曲。コイツがもう、ゲームの内容にバッチリ合っているのである！　シューティングゲームとして見れば「雷電」や「武者アレスタ」といった和製シューティングのほうが上かな？とは思うけど、そこはイギリス(？)、BGMを含めた絶妙のトータルバランスでミョーにのめりこんでしまう不思議な中毒性をもたせているのである。やっぱりこれは、絶対に日本人のセンスでは作れるようなゲームじゃない。

で、こんな不思議なゲームを作ったのがイギリスNo.1のゲーム製作集団、THE BITMAP BROTHERSだ。残念ながら「XENON2」は日本での発売予定はないそうだが、最近彼らがリリースした「GODS」は来年7月にメガドライブ版が登場する予定。このソフトも現在ヨーロッパのゲームシーンを騒がせている期待作なのだ。「GODS」に関しては本号でも51ページにその詳細を載せているので海外ゲームマニアなら一度目要チェックの作品だろう

GO TO 51PAGE

BITMAP BROTERS

エリック・マシュー率いるTHE BITMAP BROTERS。日本のゲームファンにとっても、今後の後らの動きは目が離せないのだ。この際名前を覚えておくように。写真は「GODS」の発表会で撮影。

全英チャート1位の座に輝いたハウスグループ、BOMB THE BASE。XENON2で使われたMEGABLASTはアルバム「INTO THE DRAGON」に収録されている。ハウスマニア、ゲームマニア必聴の一枚。

イギリスで最も有名なゲーム開発集団、それがTHE BITMAP BROTHERSだ。音楽がゲームに重要な役割を占めていると考えた彼らは全英クラブシーンの仕掛人でもあるリズム・キング・レコードと契約を結び「XENON2」を大ヒットさせたのだ。音楽業界とゲーム業界、この2つのエンターテイメントが共同で仕事をする。ヨーロッパのゲームデザインや方法論の違いを見せつけられるはずだ。

It's THE GODS

★POWER UP

キャノン砲やレーザー、サイドショットなどなど、およそ考えられるパワーアップはすべて自機に装着できる。やりすぎの感もあるくらい(？)だ。

★SHOP

ステージの途中には、自機の装備を売買できるショップが用意されている。右上の宇宙人みたいなやつの表情を見ているだけでも面白いぞ。

★REAR駆動

上にスクロールしていても、下に方向キーを押せば下にスクロールしてくれるのだ。自分で道を切り開いていく気にさせるこのプレイ感覚は新鮮。

NEW RELEASE SCRAMBLE

最新ソフトをキャッチアップ！

新作スクランブル

スプラッターハウスPART2

●ナムコ/発売日未定/価格未定/ACT/8M

なんとジェニファーは生きていた!?

ビデオゲームで大人気だった「スプラッターハウス」の続編がメガドラで登場！ リックよ、ジェニファーを救い出すのだ！

業務用「スプラッターハウス」が登場したのは1988年。ＰＣエンジンに移植されたのは1990年だ。そしてついに、メガドラからその続編として「スプラッターハウスPART 2」が登場するぞ。

詳しい内容はまだよくわからないが、とりあえず下の写真を見てほしい。前作よりもグラフィックがかなり強化されているのがわかるだろう。このおどろおどろしいグラフィックに加え、敵を倒したときにでる〝ベチャッ〟という音声がメガドライブで再現されたら……きっとこのうえない快感に違いない（ちょっと大ゲサかな?）。情報が入り次第、ドンドン紹介していくので楽しみにしていてくれ。

オープニング画面。なんとなく「ゴーストバスターズ」を思い出したのは僕だけ？

夢の中のジェニファー。早く会いたい……。

STORY

あの悲劇から三カ月……。

リックは悪夢に悩まされていた。救ってやることができなかったジェニファーの夢に……。だがある日、夢の中であのヘルマスク（精霊の宿りし不滅の仮面）がリックに語りかけた。

「教えてやろう、リック。彼女は死んではいない。彼女を助けたいのなら、隠された館を探せ。館にたどり着けば、復活の秘儀を知ることができるだろう。私が力を貸してやる」

今また新たに、おぞましい死闘が始まろうとしていた。ジェニファーは本当に生きているのか？ 隠された館にある〝復活の秘儀〟とはいったい何なのか？ ——全てが謎に包まれたまま、ヘルマスクをつけたリックは、またもや強靭な肉体とみなぎる力を手に入れ、あのおぞましいウエスト館（スプラッターハウス）へと向かうのであった……。

見よ！ このおどろおどろしいグラフィックを！

まだ詳しい情報が入らなかったので、とりあえず写真だけ載せてみた。中にはジェニファーらしき人物も写っているような気が……

旧館焼け跡

蛆の川

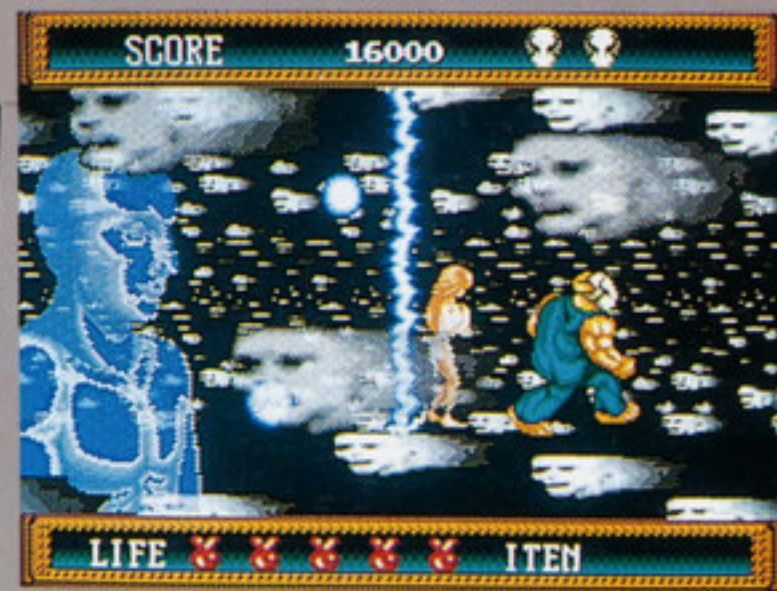
標本室

祭壇

異次元へのエレベーター

地下道入口

エレベータ

地下道出口

邪教の神殿

ピットファイター

●テンゲン／3月27日発売予定／7,800円／ACT／8M

アメリカンな実写取り込み！

アタリが作った、業務用アーケードゲームで、実写取り込みの格闘アクションだ。流行の格闘アクションゲームとはひと味違うぞ。

「Hard drivin'」などで日本のメーカーとはちょっと違うゲームを作ってきたテンゲンが今度は格闘アクションゲームを出す。

オリジナルは「Hard drivin'」と同じ、米国アタリゲームズ社のアーケードゲーム。しかし普通の格闘アクションではなく、キャラクターすべてが本物の人間を撮影したものをそのままゲームの画面上で動かしており、リアルなキャラクターたちが、臨場感抜群の世界を展開する。

ゲーム内容は最近流行のけんか格闘アクションゲーム。「ベアナックル」などでおなじみのやつで、プレイヤーは３人のなかから選べる。それぞれの特徴は下に詳しく紹介しているので参考にしてほしい。

３人の挑戦者から一人選んだら、ピットファイターとして対戦相手の強者（つわものと読む）たちと戦う。個性派ぞろいの覆面野郎やヘビメタ、あげくにオートバイに乗った暴走野郎など、ほかにもたくさんの敵を倒していく。ＭＡＴＣＨは10まであり、試合に勝つと残虐行為手当としてボーナスがもらえる。次々に勝ち進んでいき、最後には〝真の強者〟になるため、MASKED WARRIORを倒すことになる。

ピットファイターたちの戦いは、非情である。倒れ込んだ敵に追い打ちをかけるように攻撃したり、格闘アクションでは同じみのナイフや棒切れだけでなく、椅子や箱、オートバイまでも凶器として使用し相手を痛めつける。そして緑色の錠剤のパワードラッグを探し出して飲めば、超人的なパワーが出せるというアブナイものまである。

格闘するステージもいくつもあり、なかにはギャラリーがいて、これもちゃんと実写取り込みでアニメーションする。さらに敵の味方をするやつまでいて、そんなやつを攻撃することもできる。

とにかくゲーム全体の雰囲気がいままでの格闘モノとはひと味もふた味も違った個性的なゲームだ。

こいつがマスクドウォリアー。こいつを倒さなければ、真の強者にはなれない。

試合しているときだけではなく、とにかく、いろいろなところでアニメーションしている。

とにかく敵に投げつけられる前に投げろ！

こんなモノまで投げる。当たるとタダではすまない。

対戦相手も投げる、タイミングが問題。

BUZZ（バズ）

白人の挑戦者。裏プロレスラー。

身長	6フィート2インチ
体重	226ポンド
得意技	ボディスラム ヘッドバット パイルドライバー

KATO（カトー）

日系人の挑戦者。三段黒帯だが、なんの黒帯かは不明。

身長	5フィート9インチ
体重	176ポンド
得意技	コンボパンチ フリップキック バックハンド

TY（タイ）

黒人の挑戦者。キックボクシングチャンピオン。

身長	5フィート11インチ
体重	186ポンド
得意技	スピンキック フライングキック ラウンドハウス

まじかる☆タルるートくん

●セガ／来春発売予定／価格未定／ACT／4M

ジャンプの人気コミックをゲーム化

あの「ゲームフリーク」が開発を手がけている、期待のキャラクターアクションだ。キャラの動きと音声がカワイイぞ。

週刊少年ジャンプで連載中のコミック「まじかる☆タルるートくん」が、とってもコミカルなアクションゲームになって登場することになった。ゲーム内容は、南野小学校を舞台に、タルるートが得意の魔法を使って活躍するというものだ。ちなみに、このゲームの開発は、知る人ぞ知る「ゲームフリーク」が手がけている。

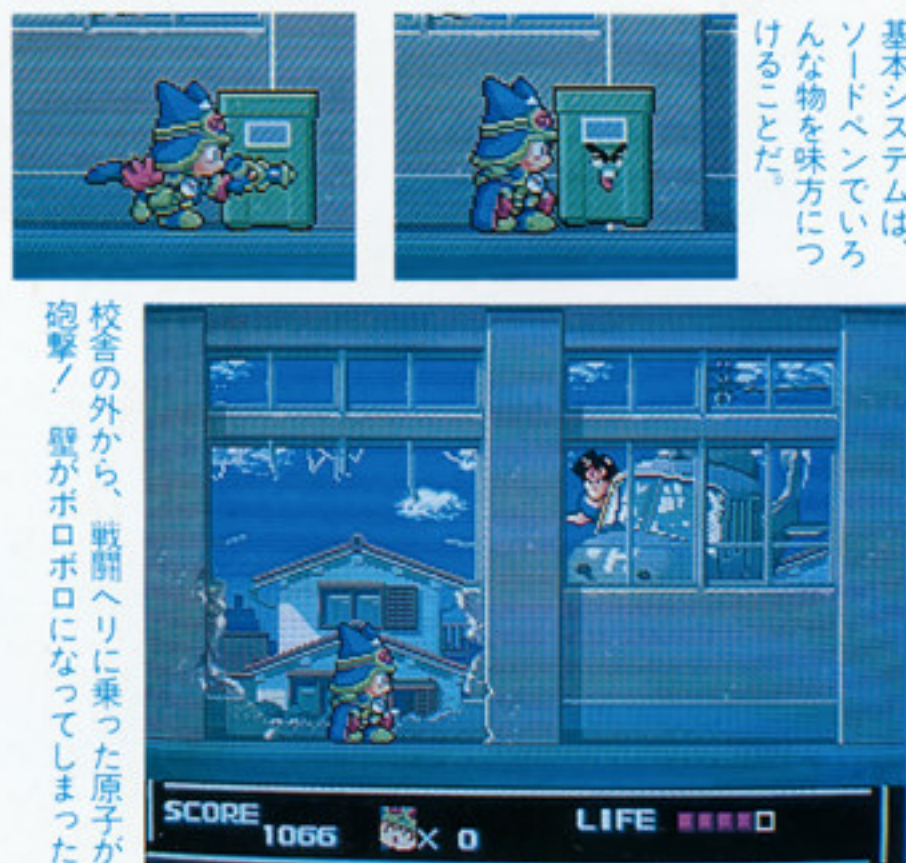
キャラクターものというと、いかげんな作りの駄作というイメージが強いが、このゲームに関してはそんな心配は無用。写真を見てのとおり、原作の絵のタッチをそのまま再現したグラフィックと、キャラの滑らかな動作は、見ているだけでも楽しくなるほどだ。とにかく、タルるートのアクション1つをとっても、原作やアニメを見ているかのように芸が細かいぞ。

たとえば、高いジャンプをするとコウモリ風の羽を開いて滑空したり、ソードペンでゴミ箱や消火器に向かって描くと、それらに顔がついて(生命を吹きこむってヤツだね)お友達になれるというぐあいだ。生命を吹きこんだ物体を持ち上げて、アヤしさいっぱいの敵にぶつけて攻撃もできちゃうのだ。

しかもそれだけではなく、アニメ版の声優さんの声をサンプリングした「た〜るる〜」などの音声も入っているという、4メガとは思えないほどの充実ぶりだ。

もちろん、ゲーム中には、原子やじゃば夫などの楽しい面々も登場して、タルるートをじゃましたり、協力したりもする。

残念ながらいまのところは、完成度がまだ半分以下なので、今回お見せできる画面はこれだけだが、ミッキーやソニックなみにキャラの魅力があふれるこのゲーム、期待を裏切らないデキになると見たぞ。

基本システムは、ソードペンでいろんな物を味方につけることだ。

校舎の外から、戦闘ヘリに乗った原子が砲撃！ 壁がボロボロになってしまった。

敵はランドセルやコウモリ、おかしなトゲなど、ほのぼのしたものばかり。

ジャンプボタンを長く押していると、パタパタと飛行しながら移動できるのだ。

修羅の門

●セガ／今夏発売予定／価格未定／ACT／8M

いま、熱い格闘ゲームがここに

月刊少年マガジンで連載中の人気コミックをゲーム化！ 大容量をさいたグラフィックで、大迫力の格闘シーンを再現しているぞ。

これは、現在も月刊少年マガジンで連載中の格闘コミック「修羅の門」をゲーム化したものだ。ゲーム内容は原作をもとにしたアクションになる予定だが、まだ開発が始まったばかりなので、細かいゲームシステムについては流動的な状態だ。

いちおう予定としては、通常面がアドベンチャー＋アクションみたいな感じで、要所では今回紹介している画面写真のように、メインの戦闘シーンに突入するとのこと。

いうまでもないが、この戦闘シーンがゲーム中いちばんのウリで、試合の模様を8M容量を駆使した大迫力のアニメーションで展開してくれる。

ちなみにこのモードにはアクションの要素は入っておらず、「突き」、「蹴り」、「頭突き」などの技を選択して相手と戦う、コマンド入力タイプとなっている。このへんはファミコンの「キャプテン翼」に近いといえば、だいたい感じがわかると思う。

発売はまだまだ先だが、これまでの格闘ゲームとはひとあじ違う、熱いゲームになることを期待しよう。

メインの試合シーンでは、組みあうごとに、使用する技をコマンド入力していく。

相手も頭を使って、いろいろと技を繰り出してくるぞ。

おたがいの技がぶつかったあと、ダメージなどの結果が表示される。これは失敗例か？

派出な技の数々！

ターボアウトラン

●セガ／3月発売予定／価格未定／RAC／4M

アメリカ大陸を突っ走れ！

メガドライブ版の「アウトラン」が発売されたのが去年の8月。お待たせしました、今度は「ターボアウトラン」の登場です。

89年に「アウトラン」の続編として出た体感ゲームの「ターボアウトラン」が92年、メガドライブ版として帰ってくる。

セガの体感レースゲームの移植は名作「スーパーモナコGP」や「アウトラン」で保証ずみ。スピード感やコースのアップダウン、さらにBGMや音声もハイレベルな移植が期待できそうだ。

コースは基本的にアーケード版と同じ。ニューヨークから始まってシカゴなどのチェックポイントを通り、ゴールであるロサンゼルスを目指す。

ギアもマニュアルとオートマチックが選べる。画面のすみには、ちゃんとスピードメーターとタコメーターもついている。そしてチューンナップパーツとして、ハイパワーエンジン、ハイグリップタイヤ、スペシャルターボがあり、好みにあわせてセレクトできるぞ。「アウトラン」をもっている人でも待望の1本じゃないかな。

タイトル画面。アメリカ大陸に描かれた大陸横断のコース。

ニューヨーク。ここから長いロサンゼルスまでの道のりが始まる。

チェックポイント。はたして残り時間を何秒で通過できるか？

刻々と移りゆく夕焼け空。すがすがしいレースゲームには、やはりこれだ！

どのパーツを選ぶか？　これで車の特性が変わってくる。

ミッションセレクト。腕に自信のある人はマニュアルでどうぞ。

A列車で行こうMD

●セガ／3月27日発売予定／価格未定／SLG／4M+B・B

メガドライブで行こう

パソコンで知名度の高い名作SLG「A列車で行こう」が、メガドライブに移植される。新しいシステムのSLGを体験してほしい。

この「A列車で行こうMD」は、基本的にパソコン版の1作目「A列車で行こう」の移植になる。

ゲームの目的は、A列車を操って線路を引き、最終的に大統領の特別列車を制限時間のなかで目的地に到着させるというもの。これだけでは、なにが面白いのかまったくわからないが、実はこのゲームの面白さは、目的ではなく、その過程にある。

というのも、線路を引き、大統領列車を走らせるにはお金がいる。つまり、プレイヤーは最初に与えられている資金と資材で線路を引き、旅客列車を走らせてお金を稼がなければいけないのだ。そうして、線路を徐々に伸ばして行き、最終目的地にたどりつくというわけだが、この路線を引いてお金を稼ぐというのがじつに面白い。

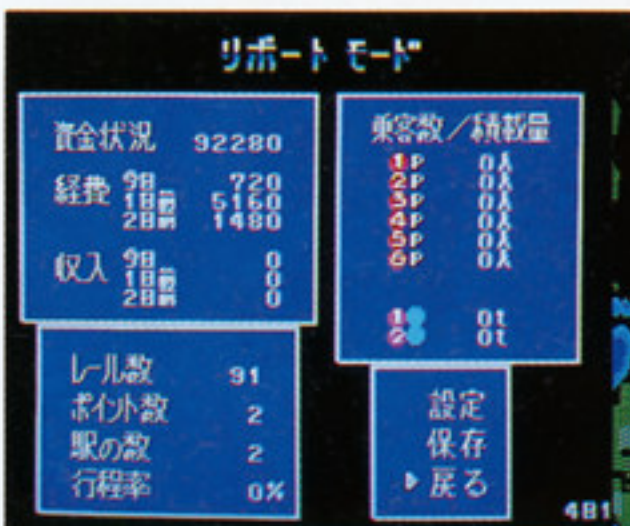
スタート地点から適当な場所へと線路を引き、そこに駅を建てて列車を走らせる。すると最初はなにもなかった駅の周辺に家が建ち、やがて町になる。乗客数が増え、それまで赤字だった路線が徐々に黒字へと転じていくときの喜びは、決して他のソフトでは味わうことのできないものといえる。

こいつは、子供から大人までだれでも楽しめるダントツブッチギリのオススメゲームだ。

まず、はじめは環状線で確実に稼いでいこう。

だいぶ慣れてくると、ごらんのとおり線路が伸び、町が発展していく。

事故を起こさないためにも、このリポートモードは、まめに見るようにしよう。

難易度設定は練習モードを含めて5段階まで可能だ。

うまく列車を管理して走らせないとこうなってしまう。これでは、ゲームオーバーだ。

マリオ・レミュー ホッケー

●セガ／2月21日発売予定／6,000円／SPT／4M

乱闘もありありのホッケー

本場アメリカの選手マリオ・レミューを起用した、本格的なアイスホッケーだ。簡単な操作でスピード感あふれる試合が楽しめるぞ。

スポーツゲームが充実してきたメガドライブに、今度はアイスホッケーが登場することになった。アイスホッケーは他機種でもゲーム化されたケースが少ないので、ちょっとなじみが薄いけど、これは操作が簡単でなかなか楽しめるゲームだ。

用意されているゲームモードは、16チームでのトーナメント、シュートアウト、乱闘モードに加えて、ちゃんと2人対戦プレイもフォローしてある。

ちなみに、なぜ乱闘モードがあるのかというと、通常の試合中に過激な反則をすると選手どうして殴り合いが始まるからなのだ。つまり、このモードで十分に練習しておいて、いきなり乱闘が始まったときにも、思いどおりに操作できるようにっていう配慮なわけ。こういうのって、今までのスポーツゲームにはなかったからちょっと新鮮だよね。

また、オプション設定の「レフェリー」という項目もちょっと変わっている。これは3段階に設定できて、いちばん厳しいのに設定すると、どんなにささいな反則でもすぐにペナルティを取られてしまうのだが、逆にいちばん甘いのにすると大変だ。審判はいないも同然になり、相手の選手にガンガンぶつかっても、試合が中断されないという、過激なスポーツに早変わりするぞ。

試合開始前には、こんなふうにアナウンスが。こういうちょっとしたところが、本物っぽい雰囲気を出している。

モードはこれだけ用意されている。トーナメントモードはパスワードコンティニューもできるぞ。

ジャブ、アッパー、ストレート、クリンチと、まるでボクシングゲームなみに凝っている乱闘モード。

動きはけっこうなめらかで、氷上をすべる感覚がうまく表現されている。

試合が同点で終わったときは、シュートアウトでケリをつける。サッカーのPKみたいなもんだな。

TOEJAM&EARL

●セガ／3月発売予定／価格未定／ACT／8M

GENESIS生まれのラッパー宇宙人

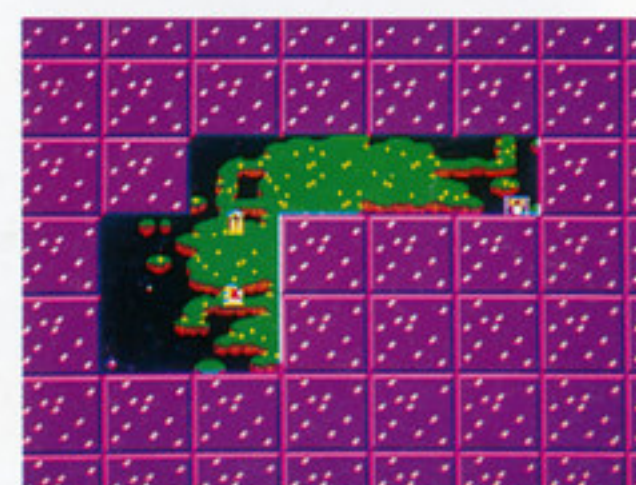
昨年の夏、アメリカでソニックに迫る人気だったちょっとイカしたアクションゲーム。グラフィックもサウンドもファンキーだぜ！

こっちのくねってるヤツがTOEJAM。画面はフラダンスGALの攻撃でムリやり踊らされちゃってるところ。

で、この腹の出てるデブがEARL。へんてこなアイテムを使いこなして進んでいこう。

以前GENESIS情報局でイカした海外ゲームとして紹介した「TOEJAM & EARL」を覚えているかな？その「TOEJAM & EARL」のメガドラ版が、いよいよ登場する。

主人公の2人は、宇宙からやってきたファンキーな宇宙人。彼らを操作して、壊れてしまった宇宙船を探すことがゲームの目的だ。宇宙船のパーツは、いろいろな場所に散らばっており、どこにあるかはプレイのたびに変わる。ワープする扉を使っていろいろな場所に行き、敵の魔の手をさけつつパーツを集めよう。ま、敵も魔の手なんて大げさなものじゃなく、近づくと体が勝手に動いてしまう敵、空を飛んで回っている敵など愉快なヤツばかりだ。各面にはパーツのほか、たくさんのアイテムも落ちている。アイテムには攻撃に使用できる武器、敵の目をカモフラージュするものなどがある。カカシをダミーユニットとして使ったりして、なかなか笑えるのだ。

とにかくヘンな登場キャラクターやラップ風のBGMなど、日本にはない味のあるこのゲーム。海外ゲームファンのみならず要チェックの、イカしたゲームだぞ。

いままで、歩いたところをオートマッピング。さっさと宇宙船の部品を探せ！

ワープ扉を使って他の階層へ進むことができるぞ。

全部の部品を集めて宇宙船を完成させればクリア。

バトルマニア

●ビッグ東海／2月28日発売／6,800円／SHT／4M

超銃撃美少女、空をゆく！

マニアとマリアの美少女コンビが繰り広げるイロモノSHT!! 秘密結社「アナグラン商会」から、アセンブリ皇太子を救い出せ！

死の商人〝ドン・モグルスティン〟に誘拐されたアセンブリ皇太子を救い出すため、超A級トラブルシューター、マニアとマリアが立ち上がる。これがビック東海、メガドラ参入第1弾ソフト「バトルマニア」のストーリーだ。

ゲームは超兵器を装備する各ステージの中ボス、大ボスを倒しながら、全6ステージを戦い抜く、横スクロールシューティング。自機はもちろん大鳥井マニア。根性だけなら十万馬力！ がキャッチフレーズの女の子。さらに、アシスタント(オプション)として、お嬢様ながら戦場に赴く羽田マリアが、標準装備でついてくるのだ。マリアは弾を前後に撃ち分けられるので、きっと心強い相棒になってくれるだろう。

またゲームスタート時には、マニアたちの秘密基地で4種類のスーパーウェポンを選択することができる。このスーパーウェポン、弾数制限はないのでここぞとばかりに使ってしまえ！

知恵と勇気とコンテニューが、ゲームクリアの合言葉の、この「バトルマニア」。いままでのメガドラSHTでは異色の〝イロモノ〟エッセンスがたっぷりつまってる。

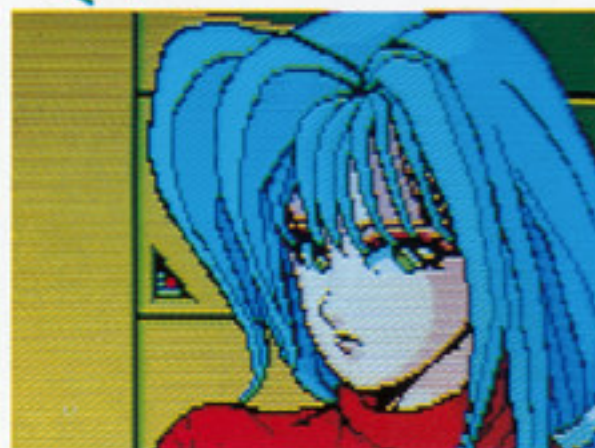
いまから期待大！ なのだ。

青い海原に強そうな敵が出現。

ゲージは満タン、スーパーウェポンで攻撃よ！

2面の中ボス「ナソー」の登場だ！

目の前に白い服のお方が。いったい。

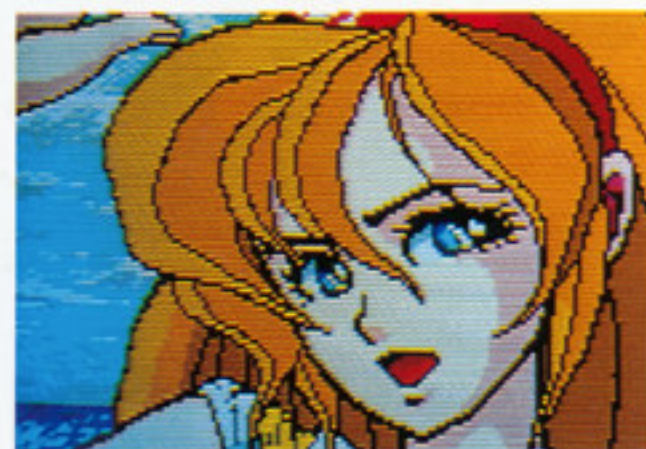
マニアとマリア 私たちが噂の超A級トラブルシューターよ！

大鳥居マニア

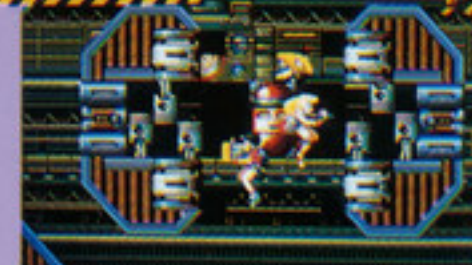
ガレージキットが趣味の〝オタクギャル〟。モノマネが得意。皇室、芸能情報にめっぽう敏感。焼餃子が食べたい不安定な性格。

羽田マリア

資産家の娘が理由あってマニアと同居を始める。土日は神社で巫のアルバイトをしながら戦っている。父は「日本の社長」に出演したことがある。

ステージのボスとその仲間たち！

ついに敵基地に侵入することに成功。基地内は入り組んでいるから要注意。

登場するボスたちはヘンな行動をとってくるよ。

基地内中枢での激しい戦い。ピストンを狙って攻撃するのだ！

中嶋悟 F-1HERO MD

●バリエ／4月発売予定／価格未定／RAC／8M

中嶋悟が3Dタイプになって再登場

「中嶋悟F1 GRAND PRIX」のバリエが、今度は迫力ある3Dタイプのレースゲームを出すことになったぞ。

昨年に「中嶋悟 F1 GRAND PRIX」を発売したバリエが、再び中嶋悟を起用して、このたび新たなF1レースものを発表した。

気になるゲームシステムは、写真を見てのとおり前作のトップビューから3Dタイプのものに変更してあり、操作性と迫力をさらに向上させたものになりそうだ。

それから、2人での対戦プレイが可能になったのも見逃せない要素である。ちなみにコンティニューは今回もパスワード制を採用しているぞ。

さて、内容のほうだが、これは「スーパーモナコGP」に近い感じで、16戦モード、フリープラクティスモード、タイムアタックモードと、F1ゲームの基本をきちんとおさえた仕上がりだ。

そして、メインの16戦モードでは、どんどんレベルの高いチームに移籍していき、最終的には中嶋悟とレースで対決するというイベントが用意されている。つまり、前作ではアドバイザーだった中嶋悟が、今回はプレイヤーのライバルという大きな存在になっているわけだ。これは彼のファンにとってはなかなかニクいサービスといえるだろうね。

シーザーの野望2

●マイクロネット／2月14日発売予定／8,800円／SLG／8M+B・B

リアルタイムSLGの第2弾！

古代ローマ時代が舞台の異色シュミレーションゲーム。対戦プレイもくわわり、パワーアップして再登場！

古代ローマの英雄ジュリアス・シーザーとなり、闘いを進めていくＳＬＧ「シーザーの野望」の第２弾だ。前作の特徴だったリアルタイム要素はそのままで、少しでも気を許すと敵がどんどん攻めてくるぞ。

おもな変更点は、まずヘックスのラインがなくなり、画面がクォータービューに変わったこと。クォータービューというのは「ポピュラス」などで使われた、画面を斜め上から見た画面で、立体的な表現が可能だ。そして、画面のなかのキャラクターがアニメーションしながら移動していく。これにより、さらにリアルタイムらしさが出てきた。部隊を移動させると、ゆっくりと画面のなかを兵士が移動していくのは見ているだけでも楽しいが、そのままでは当然やられてしまうぞ。

そして、もう１つの特徴が、２人同時プレイになったことだ。画面を縦に割り、リアルタイムで対戦することになる。

さらにバッテリーバックアップもついたので、セーブした場所からやり直したり、途中で止めることもできる。

もちろん対戦プレイだけでなく、20面あるので１人でも十分楽しめるし、全16面のキャンペーンモードもある。

グラフィックやシステムがかなりパワーアップし、前作をうまく改良している力作だ。

前作とはがらりと変わったゲーム画面。見た目にもきれいでわかりやすい。

アニメーションが細かい。これは砦が攻撃されて燃えているところだ。

キャンペーンモードでは、ゲーム中でもイベントが起こり、ビジュアルシーンになる。

見やすい画面はやっぱり使い勝手もいい。

こうなるとなにがなんだか、わからない。

これが対戦プレイ画面。白熱の闘いが繰り広げられる。

このゲームの特徴でもあるマッキントッシュライクなウィンドウは、最初少し戸惑うかも知れないけれど、いろいろ試して慣れていけば大丈夫だ。

よく使うウィンドウを使いやすい位置に配置したり、大きさを変えたりと、自分なりにウインドウの配置を工夫することが大切だ。これは対戦プレイのときにとくに重要になってくる。対戦では１人のプレイ画面が半分になるからだ。

ロードブラスターズ

●テンゲン／2月28日発売予定／6,800円／RAC／4M

50WAVEの熱き道のり！

設置台数が少なく、あまり見かけることがなかった、あのゲームがいま甦る！　ゲーム内容もさることながらマニュアルも楽しいぞ。

以前、アーケードにあったあの「ロードブラスターズ」が、メガドラで復活する。

このゲームは'87年に米国アタリゲームズから発表されたカーアクションゲームだ。登場する敵の車を破壊しつつ、燃料の切れる前に全50ＷＡＶＥを駆け抜ける。

じゃま者を倒す武器には、標準装備のレーザー砲と、サポートジェットから落とされる支援パーツの２種類。しかし支援パーツには、回数に限りがあるので、うまくジェットからキャッチしなければならない。しかも走行中に現れる補給燃料を取りながら効率よく走らないと、ゲームオーバーになってしまうのだ。キミは50WAVEを無事に走り抜けることができるだろうか？

煙を吹き上げ、いざ発進！まだまだ道のりは長い。気をひきしめていけっ！

上空から援護機が出現。うまくアイテムをキャッチして走りぬけろ。

エレクトロシールドON！リザーブタンクも十分、ぶっちぎるぜっ！

コースクリアすると得点とアドバイスが表示される。よし！次も燃えるぞっ！

ワニワニWorld

●KANEKO／1月31日発売／6,600円／ACT／4M

この世界はオレが守るワニ！

制作発表から幾年月、やっとでました「ワニワニワールド」。チャーリーとスマイリーを操ってキャプテンピンコックを倒せ！

ワニだけの平和な世界、ワニワニワールドに突如、悪の帝王キャプテンピンコックが手下の四天王を使って征服し始めた。

ワニワニワールドの住人チャーリーとスマイリーは、キャプテンピンコックをこの世界から追い出すために、ハンマー片手に挑んでいくのである。

というストーリーのこのゲーム。いったいどんな内容なのかというと、ハンマーで床（ワープする床、ジャンプする床など実に多彩だ）に穴を開け、そこへ敵を落としてやっつける（落とすばかりじゃなくてかわすのもテクニックを要する。また、アイテムの使い方もポイントになる）という、典型的な面クリア型パズルアクションゲームなのである。

この手のゲームは、見た目よりも実際は奥が深いことが多いけれど、これもそういう感じじゃないかな。

また、このゲームのポイントは2Pプレイ、チャーリーとスマイリーというキャラ（動きがかわいいぞ）で同時プレイが可能となっている。

「ワニワニWorld」の構成は、1ワールドが8つのステージから成り立っていて、それぞれ最終ステージは、強制スクロールするようになっている。

そこで待ちかまえている、ボスキャラである四天王を倒してしまえば、めでたくワールドクリアとなり、次のワールドに進むわけ。

敵キャラを倒すとフルーツやケーキなどの、ボーナスアイテムが出現するし、時々出現するスロットマシーンをとると、画面上部のスロットがくるくると回り出して、見事図柄がそろうといろいろなことが起こっちゃう。戦闘に有利なハンマー、ボム、鉄球などのアイテムも出現するから心強い。単純でしかもわかりやすいルールに加えて、自キャラや敵のしぐさが可愛いいので、家族みんなで楽しめるゲームだぞ。

また、2P同時プレイだから、1人じゃ無理だと思っている君も、協力し合えば楽々チャレンジできるというもんだ。

敵を倒すとボーナスフルーツや敵を倒すアイテムが出現する。おおっ、ビッグケーキいただきっ。

上のスロットがそろうと、いろいろなアイテムが降ってくる。アイテムはストックできるぞ。

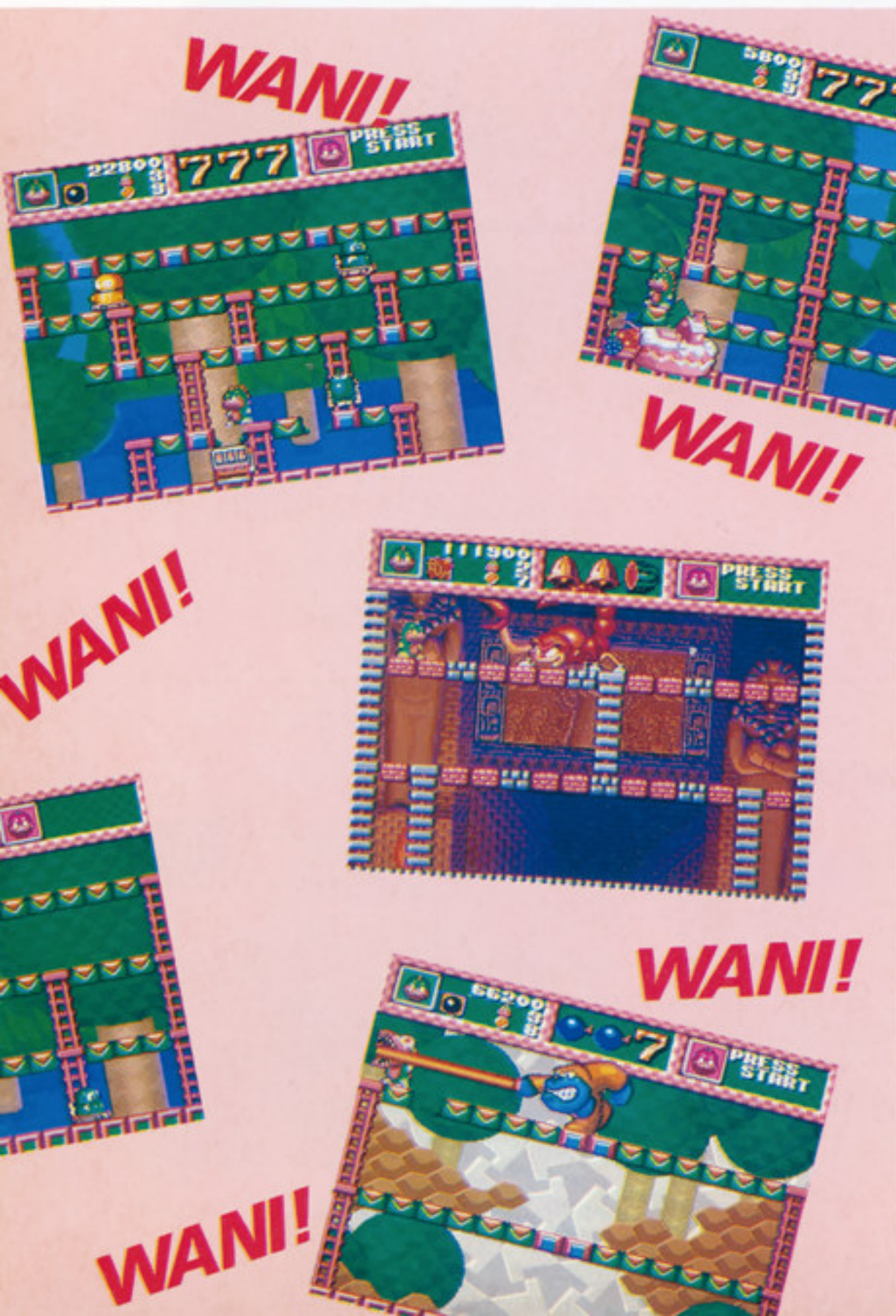
やったワニ！

WANI!

WANI!

WANI!

WANI!

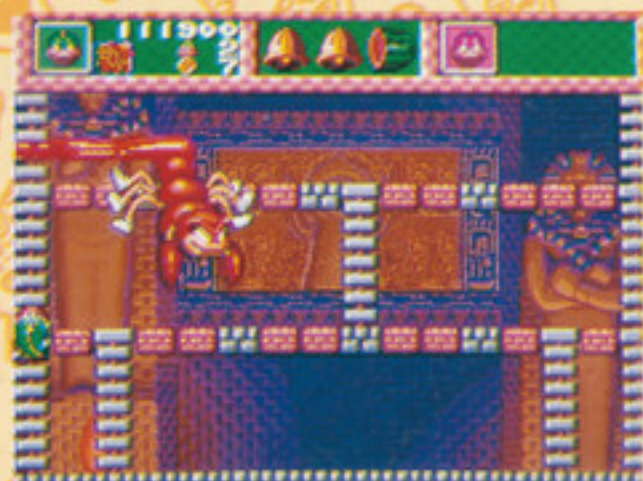
WANI!

ステージ1 ホーミングの森

この森でのボスはロープをもったゴリラだ。長いロープをムチのように使ったり、ぶら下がったりしてくるぞ。

ステージ2 ヘルキャット砂漠

ボスは赤い大さそり。しっぽやはさみを伸ばして攻撃してくる。しっぽをヘリコプターのように回して空を飛ぶ。

ステージ3 レッドネック渓谷

いままでのボスとはうってかわって、かわいいハリネズミ。しかしこいつは全身の針を降らせてくる。なんていやなヤツなんだ。

クルードバスター

●データイースト／3月中旬発売予定／価格未定／ACT／8M

豪快なアクションを満喫!

データイーストが出したアーケードゲームの移植作が豪快に登場。WHAMとKRAKの喧嘩アクションは近未来の廃虚の街が舞台だ。

プレイヤーは多額の報酬のためなら、どんな危険な仕事でも引き受ける"クルードバスター"として、廃虚と化した巨大都市に巣くう謎の組織"ビックバレー"に対して闘いをいどむというのがストーリーだが、このゲームは普通のパンチやキックだけではなく、ステージ上のいろいろなものを掴み上げて投げつけることができるのが大きな特徴だ。ドラムカンやごみバケツを投げれるのは当然としても、巨大な電信柱を引っこ抜き、自分よりも大きな戦車や車を投げつけるなんてこともできる。また、体力回復のジュースは自動販売機を殴りつけて出すなんてところはとにかく豪快の一言だ。思わずそこら中のモノをとにかく殴りつけ、蹴っとばしたくなるぞ。

そして敵キャラもユニークなのだ。近未来の廃虚という設定を活かし、耐火服を着た火炎放射機男や、筋力強化して猿に近くなった改造人間、そしてサンタクロースの格好をした殺人魔など、他にもいろいろな敵が個性的な攻撃を仕掛けてくる。

2人同時プレーもできるし途中参加もあるので、味方を持ち上げて投げつけることもできる。アメリカンコミックの独特な味を何倍にも濃くしたようなゲームだぞ。

敵を掴み上げて投げつける、攻撃の基本といえる。

戦車も持ち上げる豪快さがスゴイ。

クレイジーファイヤーマン、その名のとおり火炎放射で攻撃だ。

ステージ2のボス、腕の鎌は敵も味方も関係なく振り回す。

体力回復ジュースは自動販売機を叩いて出せ。ああゴックン。

キングファイター、体に似合わずジャンプエルボーが得意技。

大航海時代

※画面はパソコン版です。

●光栄／3月発売予定／11,800円／RPG+SLG／8M、B・B

16世紀の大海洋ロマン!

光栄がシミュレーションゲームにロールプレイングのおいしいところを加えて作ったリコエーションゲーム「大航海時代」が早くもメガドラに登場だ。プレイヤーは16世紀のポルトガルの帆船艦隊を率いる提督になり、全世界の海洋を航海をしながら交易や時には海賊達と戦いながら自然の脅威を乗り越え大艦隊を造ることを目指す。

ときには艦隊の活躍によって、ポルトガル国王から勅命を受け、爵位を上げていくこともできるし、望めば海賊になることだってできるぞ。またイベントジェネレーションシステムにより、毎回違ったゲーム展開で、何度でも遊ぶことができるのだ。

これが海洋の航海画面。

当然ギャンブルで一発ひと儲けを狙うこともできる?

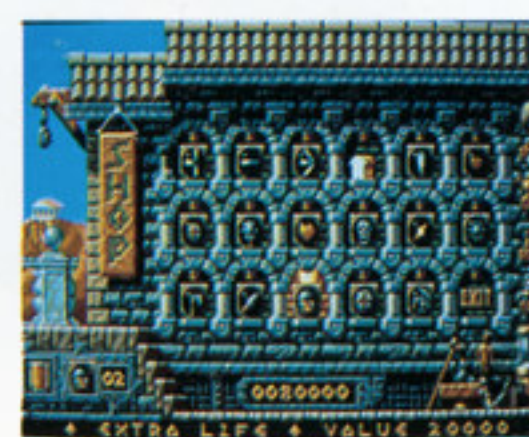
これは艦隊戦、シミュレーションではおなじみのHEX戦。

GODS

●ピーシーエム・コンプリート／7月発売予定／価格未定／A・PZL／8M+B・B

MADE IN UKのイカすヤツ

本誌のGENESISコーナーでも紹介したイギリスのカルト的ゲーム製作集団BIT MAP BROTHERSの新作「GODS」が、メガドラで登場!「GODS」はギリシャ神話のヘラクレス伝説をもとにした、アクションパズルだ。鍵やキャンドルを探したりするパズルゲーム的な要素や多様な武器を使い分けたり、レベルクリアに無数の道筋があるなどRPG的要素も盛りこまれている。

しかも敵キャラを味方につけて戦うこともできるといった、システム的にも斬新なアイデア満載のニュータイプゲームなのだ。そしてサウンドは英国クラブシーンの雄、リズムキングレコードと提携。グラフィックデザインは、英国コミック雑誌で超メジャーなサイモン・ビズリィを起用。ロンドンの最先端クリエイターを結集した、そのセンスに注目してほしい!

もちろんショップもある。豊富な品ぞろえで、ディスプレイも機能的だ。

ボスとおぼしきモンスター。各レベルごとに登場するボスのデザインにも注目。

最新作のホットメニューを宅配します

BE MEGA HOT MENU

BEメガホットメニュー

シャイニング・フォース 神々の遺産

着々と完成の道をたどる「シャイニングフォース」。3月27日の発売日に向けて、開発のお兄さんたちは、がんばっているのだ。冬の寒さで風邪をひかないように祈りつつ、発売日を待ちましょう。風邪ひくと開発が遅れるってワケじゃないけどね。健康第一だ。

セガ/3月27日発売/価格未定/RPG/12M+B.B

ガーディアナの街をさらにくわしく紹介する

先月号で、光の軍勢ーシャイニングフォースーの出発地点であるガーディアナの町を紹介した。紹介とはいっても画面写真が数点あっただけなんだけどね。今月は、先月を上回るガーディアナの街についての情報が続々と入ってきている。とにかく写真を見てくれ。

ガーディアナの街は、ガーディアナの城とつながっている。城と城下町の関係だ。城のようすは次のページで説明しよう。街には、道具屋、酒場、教会などがあり、一般庶民の家も多数存在する。先月紹介したと思うが、家にはすべて屋根がついているのだ。中に入ると屋根がスパッと消える。画面を切り換えているワケではない。まばたきする間もなく消えるので、ちょくちょく出入りしたくなるほどの心地よさだ。単純なコトだけど、実際に見るとドキドキするかもね、ホント。

教会はあるし

チャーチってヤツよ。ここでお祈りとかするんだろうな。いいぞ。

酒場はあるし

大人の社交場といえば、酒場。呑んだくれてるジジイも一緒に酒を呑めば兄弟同然だ。

犬も吠える

お約束といったらナニだが、動物に話しかけると鳴き声で返事してくれる。

屋根はスパッとなくなるぞ

とにかく手近の家に入ってみよう。入れないときは、玄関口に人が立っているからだ。どいてー。

道具屋だってスパッと出る

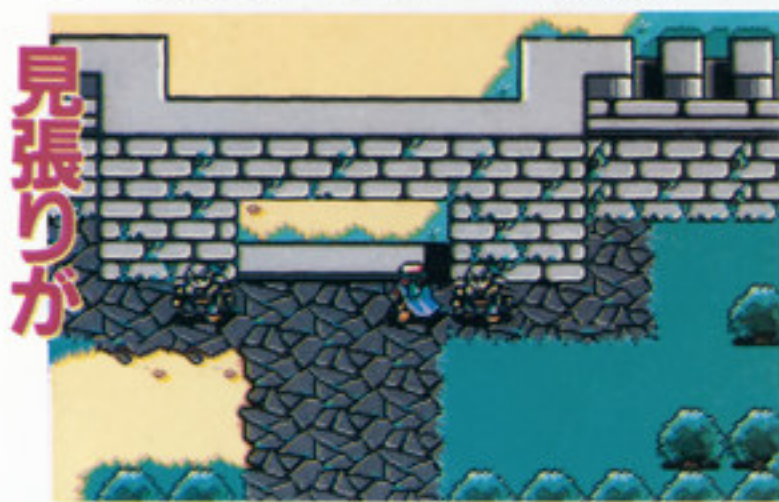
なかはこんなぐあい。1階なら外のようすもわかる。どこの家でも屋根は取れるぞ。小さくてもだ。

ガーディアナの城はどうなっているのか

ガーディアナの街から北に行くとガーディアナの城がある。街と城はつながっているのだ。フィールド上から見ると、同じ場所にあるからね。まずは、のぞいてみましょう。

城のつくりは古風で、風格さえも感じる立派なものだ。見た目は2階建てだが、地下もあるし、塔もついている。城の玄関である城門は、木造だけどちょっとやそっとじゃ崩れない丈夫なものだぞ。ここに籠城してルーンファウストの攻撃に耐えても大丈夫なのでは？

城の中には王様がいる。今回はお目通りできなかったので、お話を聞けなかった。しかし、実際には王様の話を聞いてから出発するコトになるだろう。そのあたりの細かい話は次回ってコトで許してね。

とにかく広い。広すぎて困るものではないが、行けるところは多い。めんどうがらずに行ってみよう。いいコトあるかもよ……。

見張りが

城の門番。2人配置されているが、どの世界でもそうなんだよな。

う〜ん寝してみたい

これが王様の寝室である。なぜかベッドが異様にデカイ。ベッドを見ると寝てみたくなるのが人情だ。みんなそうだよな。

鳥をイジメるな！

30回以上攻撃しても襲われるのだ。それはゲームが違うってばさ。

堅固な門

城門が柔らかいとシャレにならんよね。

こっちは？

なんかありそうだ。何があるかはプレイしてからのお楽しみ。

本陣システムの続報が入ってきたってコトで

光の軍勢ーシャイニングフォースーがすべて一堂に介する場所、それが本陣である。本陣システムの話はちょこっとだけ前回話したが、今回はさらに詳しい話が飛びこんできた。

本陣のある場所は、ガーディアナの城。城門から中に入らず、左に行くと得体の知れない入り口が……。そこからコンニチワして入り、階段を降りる。すると、本陣に到着するぞ。そこには、軍師がいる。今度の戦闘に出発するキャラクターが準備している。今度の戦闘からは外されたキャラクターが休息している。そんな世界が広がっているだろう。戦闘前には必ず本陣に寄る。それが掟である。

軍師にゃあさからえない

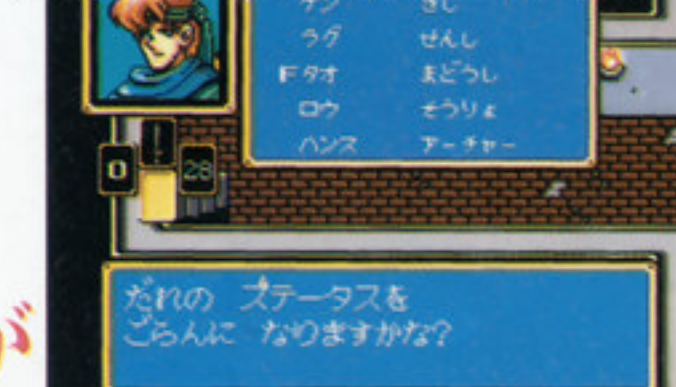
本陣には長老みたいな軍師がいる。その軍師相手に、今度の戦闘に参加させるメンバーを決めたり、各キャラクターのステータスをチェックしたりするのだ。助言もしてくれるので、戦闘初心者でも安心だろう。戦闘前になったら必ず本陣により、軍師と会う。戦闘に参加するメンバーを決め、助言をこう。これで出発完了だ。進軍しよう。

戦闘を経験してきた軍師。たくさんの経験が顔に刻まれている？

ちょくちょく話をして戦闘への準備をしていく。助言は必ず聞け。

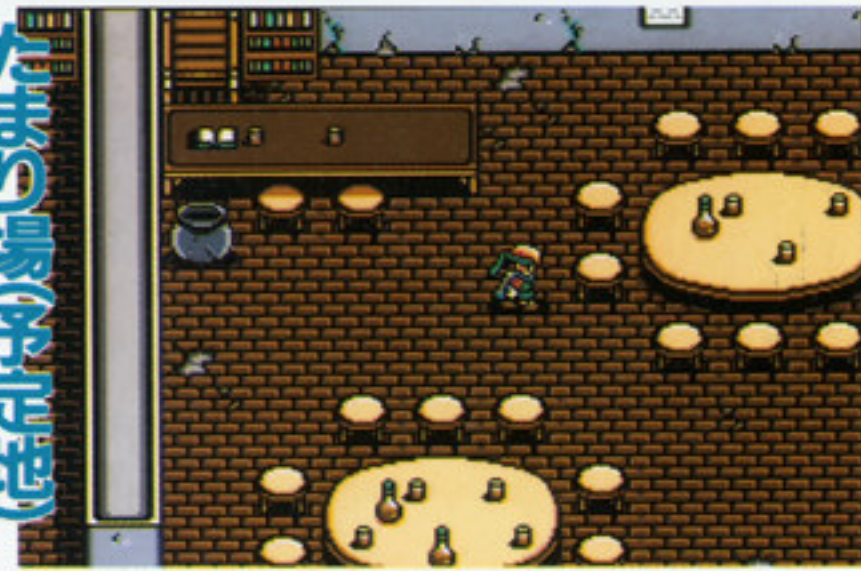
ステータスチェック！

ステータスは必ず見るように。レベルアップが遅れているヤツは積極的に参加させよう。

イカツイね

ココはなんだろう。この鎧を背負って戦闘に参加するのかなあ。やるね。

また寝ます

またもや寝室 またもや寝てみたくなる。人間の本能はこんなもんだ。しゃあないわな。

たまり場(予定地)

次の戦闘に参加できないキャラクターは、ここで休息している。話かけると、今度は連れて行けとうるさい。元気なのね。

重要 この絨毯の上にいる人が

本陣にある赤い絨毯。この上に多数のキャラクターが待機している。これとは別に奥の部屋にたくさんのキャラクターがいるんだけどね。なんでわざわざ絨毯の上にいるかというと、この人たちは次の戦闘に出発するキャラクターなのだ。それで準備を整えて、待機しているのだ。その人たちと会話もできるので次の戦闘の話でもしてみよう。なんかいい知恵が浮かぶかもね。

では出発しませう

ダンジョン内での戦闘
狭いスペースを効率よく

ダンジョンというより廃墟といったほうが正確だろうか。そんな場所での戦闘は、わーっと広がって進むより、体力があって丈夫なキャラクターを前面に置いて進んだほうがよい。主人公さえやられなければ、戻されるコトはないので、主人公だけは大事にしてあげよう。もう箱入り息子みたいにしてやらなければダメ。強くなるまで我慢だ。

戦闘はイキナリ始まるのではない。最初に何らかのやりとりがあって、そのあと戦闘になるのだ。戦闘の前振れは、会話があったり、イベントが起こったり、何が起こるかはわからない。そのときのお楽しみってワケ。期待して待ってましょう。待ちきれないけどね。

あら？

遠方にゴブリンを発見。戦闘の始まりを予感させる。ああ、ドキドキしてきた。

なんと！

ルーンファウスト側もこっちの存在を知る。こんな感じのやりとりが起こるのだ。

魔法も炸裂！

ブレイズのレベル１がヒット！　魔法のエフェクト関係も着々と完成している。なかなか強そうだ。

経験値も

敵にダメージを与えれば経験値がもらえる。倒せばもっとたくさん手に入るぞ。

行ってみたところ

フィールド上から見るとこんな場所。遺跡というか古城のようだ。

マップはこんな感じ

全体図はマップ画面を呼び出して理解しよう。建物の中だからそれほど広くない。

あとはルーンナイト

バキバキ粉砕して残りはルーンナイトただ一人。主人公は死なないようにね。

ヒールの魔法は飛びまわる？

かけるっす

体力がなくなってきたらヒールをかけてあげよう。僧侶のロウにやってもらえ。

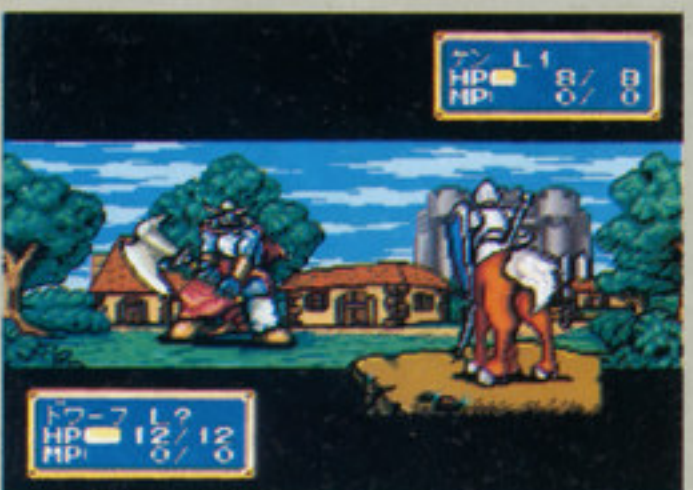
愛しの妖精ブレイ

完治！

妖精が飛びまわり、体力が回復する。回復魔法のエフェクトまで派手なのだ。

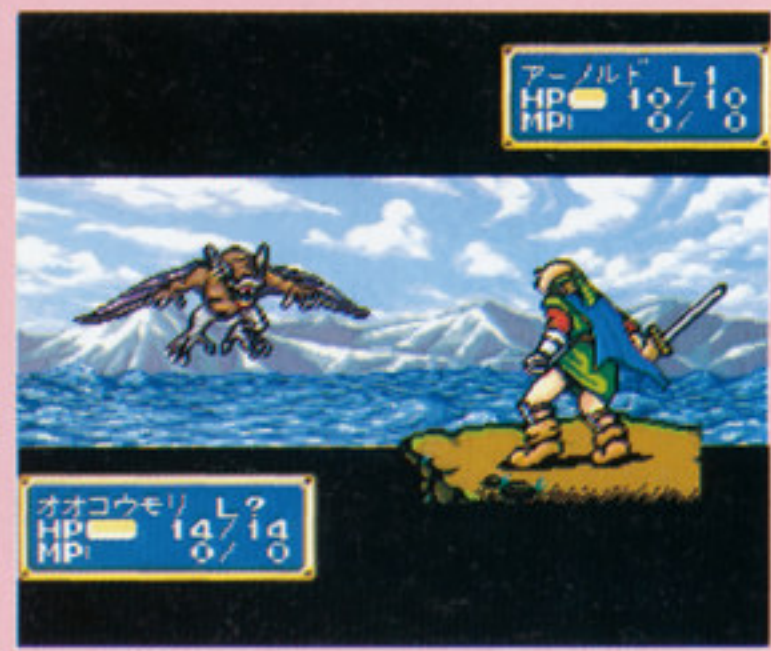
なんだって？

負け惜しみを吐いてルーンナイトは昇天。だが、ホントにただの負け惜しみなのか？　うーん、謎である。

町中での戦闘はこんな感じですな

街のなかではもちろん背景も街のなかだ。イカスなあ、ホントに。

店の中にへんなヤツがいるけど完成版では？

地形を利用するのも難しい。広い場所へ誘え。

飛行ユニットは手ごわい

コウモリなどの飛行型モンスターは移動力がべらぼうにデカイ。あっという間に接近してくるぞ。あらかじめ接近してくるコトを察知して、待ちかまえて応戦しよう。

フィールド上での戦闘 地形効果を利用せよ！

戦闘は、いろんな場所で突然発生する。もちろんフィールド上でもだ。廃墟などの限られた狭いスペースとは違い、ルーンファウストの軍勢がいる場所まで行かなければならない。あちらもノコノコ出かけてくるほど馬鹿ではない。自分に有利になるよう、戦闘を進めていく。ある程度こちらが近づくと接近してくるのだ。自分からルーンファウストの策にはまっていく必要はない。引きつけてから自分は、山や草原などに逃げこむ。地形効果を考えて有利にもっていく作戦だ。よってこない場合は、ハンスの弓攻撃や魔法を使って間接攻撃を繰り返す。これで万事大丈夫かな？

広いよ

廃墟のマップよりデカイぞ。移動する場所は限られているけどデカイ。

行くっす！

とにかく出発。山岳地帯なので、移動速度が遅い。ハンスがなぜか取り残されるんだよね。なんでだかわからないけどさ。

ところ変われば背景も変わります

先月まで紹介していた戦闘画面は、すべて廃墟でのものだった。そのため、1対1の写真も背景はすべて廃墟。戦闘画面の背景はこれだけと誤解している人もいるだろう。でも、そんなコトはない。敵のユニットがいる場所が変わるだけで背景はまったく違ってくる。その種類は全部でいくつあるか不明だけど、たくさんありすぎて困ってしまうぐらいだ。

山や

森や

平地や

レベルアップ!!

経験値がたまればレベルアップするぞ。早く強くなりたいっすよ。

もうひと息

この橋を越せば、戦闘の終わりも近い。河越しの間接攻撃でいけ！

こうなったら笑うしかない

ルーンファウスト側のステータスもチェックできる。ゴブリンが強い武器を持ってたり、レベルの高い魔法を知ってたら困るよね。そのときは笑ってごまかそう。

〈ヨーグルト生誕特別企画〉
家庭でのかんたんなヨーグルト製造法

なんでこんなコトをやってんのかわかんない。わからないけど、今月はヨーグルトの作りかたを説明しましょう。

まずは、牛乳を火にかける。煮沸したら火を消して、人肌ぐらいになるまで冷ます。冷めたら、その牛乳にスーパーで買ってきたヨーグルト菌を入れる。そして、インスタントコーヒーなどのビンに入れて、周りをバスタオルなどでくるむ。そのビンを、今度はコタツの中に入れる。はじっこがベストポジション。温ったかい程度に保っておく。一晩たてば完成。買ったほうが早いかもな。

材料

- 牛乳……………………1パック
- ヨーグルト菌……………適量
- 密閉できるビンとそれをくるむ断熱材

材料はこれだけ。スーパーに行けばすぐそろうでしょ。

んで、作ってみましょう。冷蔵庫に製品があると嫌だ。

大胆不敵

HYPER TECHNOLOGY講座

ハイパーテクノロジー

Vol.11

シエラオンラインの「SPACE QUEST IV」はMEGA-CD用ソフトの予備軍だ?

By 阿木二百

先日、ひょんなことからMEGA-CDのデモを見た。う〜む、ビデオ画像を取り込んだ動画やら、CDから直接再生されるサウンドやら、ROMカートリッジでは不可能な演出がいろいろとなされていて、はやりのマルチメディアっぽく、がんばっているという感じだった(ちょっと色数が少ないのが残念だが……)。しかし、これだけの大容量があると、内容の充実したソフトを作るのは大変。そこで移植候補にふさわしいゲームを探してみたのだが……。

ホットなCD-ROMの泣き所?

CD-ROMは、確かに今一番ホットなテクノロジーである(なんたって、現時点で実際に利用できるのが強みだ)。しかし、ROMカートリッジに比べてあまりに容量が大きいため、ゲーマーの期待も大きくなる、一方で容量を逆に持てあましてしまいがちともいえる。

もちろん、制作コストの安さを考えると、別に全容量を埋めなくてもメリットはあるのだが、そこは人情。なるべく空きをなくそうとすれば、ついついオープニングに凝ったり、音楽で差をつけたりということになる。

「喝! それではイカ〜ン」。この私にそんなことをいわれる筋合いはないと、開発者の皆さんは思われるかもしれない。しかし、ユーザーとしては中味で勝負してほしいものだ。当然、オープニングや音楽には凝っているよ、というのはちょっと勝手なところだろう。そこで……。

グラフィックアドベンチャー「SPACE QUEST IV」

キャラクターに行かせたいところをマウスで自由に操作できる。

グラフィック、アニメーション、そしてサウンドを合わせれば、まるで映画そのもの。

256色のモードにするとさらに鮮明なグラフィックになるのだ。

グラフィックも鮮明だけどサウンドもすごい。声が出るともっとすごいのだが……。

アドベンチャーの大御所シエラ オンライン

もちろんアクションゲームなどでも新しい展開はあるだろうが、大容量を使い切るという意味ではグラフィックアドベンチャーなどがMEGA-CDにはふさわしいように思える(まあ、大容量をフルに使ったシューティングってのもスゴそうだが、開発者とゲーマーの根比べになりそうでコワイ)。

で、探し当てたのがグラフィックアドベンチャーならApple II時代からの老舗、シエラ オンラインの「SPACE QUEST」第4弾、「Roger Wilco and the Time Rippers」だ(Time Rippersは「時の切り裂き魔」というところかな)。

このゲームのストーリーは、主人公のロジャー・ウィルコが時間旅行をして息子と再会し(このへんはアメリカ的)、宿敵Sludge Vohaulを倒すというものだが、全編を通じてアニメーションが凝っているのが特徴だ。しかも単にパターンが多いのではなく、動きが研究されていて、演出がウマイという感じだ(今後は、こういう演出で容量を無理なく使い、味をだすというのがウケそうだなぁ)。

ゲームシステムはというと、非常に立体感のあるステージ構成で、まさに主人公の動きをマウスで決め、進めていくというシエラ独特のソフトスタイル。それにコマンドがないため、イージーに遊べるのだ(ただし、操作性と難易度は別で、ちょっとやそっとでは先に進めない。そんなときのためにヒントブックが付属している)。

今のところ、マッキントッシュ、アミガ、IBM PC用がある。フロッピーは1.44Mバイトが7枚組。単純計算でも全部で10.08Mバイト。MaC版では容量に抑えるために、アニメーションスクリーンを13インチモニタの4分の1にしているし、セリフもしゃべらせたいところを字幕で済ませている。これらの制限を外せば、もっとサイズがでかくなるはずだ(米国ではCD-ROM版も今年3月発売されるという。もちろん音声入り。しかし、7枚のディスクで遊ぶよりは、CD-ROMを使いたいというのが本音だろう)。

セガ・ファルコムとの関係やいかに

で、実は開発元のシエラ オンラインは、ゲームアーツやファルコムと仲がよくて、「テグザー」(な、なつかしい!)や「ソーサリアン」などのゲームを輸入して向こうで売っていたりしている。ということは、セガ・ファルコムがSPACE QUESTシリーズに目を付けて、逆にMEGA-CDバージョンを作っても不思議じゃないわけだ。実は私、阿木二百としても大いに期待しているところなのだ。

BEEPLE LAND

今月の論
「シャイニング・フォース」にもの申す!

前作では批判も多かったためにイマイチ不安のある大作「シャイニング・フォース」いまなら間に合う? ということでみんなの率直な意見を集めてみたぞ。

●「シャイニング・フォース」……う〜ん、なんていい響きのする名前だろうか。こんなに期待しまくっちゃっていいのだろうか? と思うほど期待しまくりのソフトだ。だからこそ、ここは小姑? として小言の2つ3つ並べたくもなっちゃうんだ。まず1つ。どうしても画面写真からは、シミュレーションといった印象を受けるが、RPGに思えなくもない。クライマックスの「シャイニング&ザ・ダクネス」は、個人的に名作と思っているけど、1回クリアして「さあ、もう1回!」てな気持ちにはなれなかった。その点「シャイニング・フォース」も、マップを見る限りどうしても「自由度があまりない」、「クリアする手順は決まっている」的な感じがする(クライマックスさんならすごいシステムがあるのかな……?)。だから何回もクリアする気にさせるいろんな要素を盛り込んでほしい。例えば裏ゲームなど(無理か)。2つめ、最近僕はゲームのエンディングで感動しなくなってきている。これは本当に困る。「シャイニング・フォース」にはぜひRPGサイドの作りならではのエンディングの凝ったものにしてほしい。

でも内容に関しては絶対いいものだと思っているので(かえってプレッシャーかけるでしょ!?)、僕なんかが言うことはもうありません。名作になるのは間違いなしかな?

(熊本県・豊永展輔・17歳)

●クライマックス、「シャイニングなんたら」……。この言葉にどれだけのユーザーが期待しているかは、疑問でしょう。一昨年の秋に元ドラクエスタッフというセンセーショナルな売り込み方で登場したクライマックスとシャイニングシリーズは、去年の「シャイニング&ザ・ダクネス」の仕上りで信用をグラついていると思います。事実僕の周りにはクライマックスのことを口だけという友人もいますし、読者のデータを見てもイマイチ期待度が伸び悩んでいますもんね。ゲームの紹介記事を見るかぎり、かなり面白そうな気がするのに、結局こうした状態になってしまっているのは、前作のイメージが絡んでいるからじゃないかな。今度は前作と違って、前評判よりも本当のゲームのデキが問われるはずだから、ぜひとも名誉挽回につながるような名作に仕上てほしいと思います。かくいう私はクライマックス信者ですから。

(愛知県・美郷洋次・18歳)

●前作のシャイダクはなにかと非難を浴びていますが、僕はあの作品がスゴク気に入っています。とくにハデな画面の見せ方やお店の掘り出し物、そして万屋(よろずや)で作れる珍しいアイテムたち……。どれをとってもアイデア的には素晴らしいものがあったと思います。ただ豊かな画面表現に容量がついていかずに中途半端になってしまったのが残念ですが……。とにかくこころへんのアイデアは容量さえあって豊富なパターンが用意されてさえいたら評価はずっと変わっていたはずです。今回は画面をみるかぎり、「ラングリッサー」ぽい感じがしますが、名作たちのいいところをうまく取り入れるのはいいことだと思います。とにかく今度は効果音やビジュアル、そして隠しアイテムなどに凝(こ)りまくって、「ウィザードリィ」みたいにクリア後も長〜く楽しめるゲームにしてほしいですね。クライマックスさんには今後も期待したいです。

(東京都・片倉幸満・20歳)

4月号のテーマは

危機感なんて吹き飛ばせ
ゲーム図書館活用提案!です

【BEメガ総活】去年のシャイダクは前評判だけが先行して、あまりいい評価を得られなかったみたいだけど、今回の「シャイニング・フォース」はそうしたみんなの不満に応えるのが目的で制作されてるからみんなも期待してていいんじゃないかな? (じつはクライマックスの人たちはあの批判がくやしくて企画を出したらしい)。いまごろはほぼ完成してるだろうけど、ご意見は「ソニ通」にもね。

ゲーム言いたい放題

「ワンダーボーイV・モンスターワールドIII」(以下MWIII)が、5,600円とお買得だったので買ってみました。これがもう、面白い! 「アドバンスド大戦略」につまっていたこともあり、買ったその日に一気にクリアしたんです。アクションRPGとしては、シナリオはおせじにも「斬新だ!」とはいえませんが、テンポがいいので、次々とのめり込んじゃいましたし、アクション部分も、剣を振る、ヤリで突く、回す、ジャンプ、泳ぐという要素があるため、ひとつのアクションゲームとしても十分に楽しめちゃいました。

でも欠点はあるんだ、やっぱり。非常にていねいに作られている半面、なんの盛り上がりもないままエンディングを迎えてしまうこと。あるキャラクターが終盤登場するんだけど、何の思い入れもないまま死んじゃうの。ありゃちょっと強引すぎるのでは? 5Mという容量のわりに内容が濃かったんだけど、やっぱり5Mがネックになってるなとも思う。あと1M、6Mでもあれば〝秀作〟ではなく、後世に語り継がれる〝名作〟となったかも。惜しいソフトだ。

(熊本県・豊永展輔・17歳)

――ていねいでキレイな仕上がりにはみんな満足してるみたいだけど、ちょいと気になる部分もあるようだね。でも買って損はないデキだから、まだの人はどうぞ。

●「AXバトラー」ね。「ゴールデンアックス」が好きだったから買ったけど、ひどいな。アクションRPGといっても、武具を買うわけじゃなく、しかもバリバリアクションでもない。アイテムも気持ち程度に入ってるだけだ。なんかこう、できてないゲームを強引に出したような感じ。短かくいえば「手抜き」っぽい。今後セガにはこういうソフトを1本たりとも出してほしくないと思う。

(千葉県・高橋勉・15歳)

――やりこめば少しは楽しくなるっていう意見もあるみたいだけど、やっぱり一般的にみればもの足りない内容なのかもね。もう少しゴールデンアックスらしさがあればまた違ったかなぁ。

●これをやる前にLD(レーザーディスク)を購入しました。そう、「ファンタジア」です。美しいクラシック音楽と見事にシンクロし、観る者を幻想の世界へと引き込んでいく永遠の名作です。さて前ふりはいいとしてゲームの内容について書きます。

メガドラ版は名作映画の雰囲気そのままに幻想的な曲をメインにゲームの世界を構築し、ミッキーほか、ディズニーのキャラクターはさすがに生き生きとしていて舞台を盛り上げ……なあんていう思いはプレイした途端いっぺんに消え去ってしまいました。とにかくすべての原因は凶悪なまでに鈍い操作性につきます。しかもアイテムは取れないわ、足場には乗っかれないわで、もうゲームにならない。加えて耳障(みみざわ)りな音の鳴らし方。BGMの使い方ももっと音源を考えたアレンジをしてもよかったのではないでしょうか。また、私のハードと相性が悪いのか、よくバグも起こりました。これはよほど寛大な心構えがないと遊べない代物(シロモノ)でしたよ。ファンとしてはとても残念でなりません。

(新潟県・楡井孝典・19歳)

――50年経(た)ったいまも〝不朽の名作〟といわれているディズニー映画をゲーム化しただけに、熱烈なファンの人は言いたいことが多いかもね。ミッキーの動きとかは、なめらかだけどバランスがねぇ…。

イラスト

静岡県・八木裕之(21)

山形県・天野屋精肉店

大阪府・泉樟葉(17)

神奈川県・郷司謙一(21)

大阪府・AKD(19)

千葉県・大木正明(19)

大阪府・MINO

東京都・鈴木真也(17)

【くやし話言いたい放題】ちょっと聞いてくれ! 夏休みのときにあったCSGゲーム発表会にいったとき、セガのブースに一番乗りで行ったらソニックのキーホルダーがおいてあったんだ。僕はほしかったので取ろうと手を伸ばしたら横から大きい人が全部持っていった。なんだあれは! 独り占めしやがって! 許さんぞーっ! キーホルダーほしかったのに……(京都府・下之園雄二・14歳)

ギョーカイに言いたい！

●みなさん、11月10日のＮＨＫスペシャル「狙われる日本企業」を見ましたか？　内容は、日本企業がアメリカ企業および個人の特許を無断で使用しているために、次々と提訴されているというものでした。そこで驚いたのはセガ・エンタープライゼスがコイル氏の特許を侵害しているとして、コイル氏から提訴をされているということです。番組を見終わっての感想は、「ふざけるな／」という感じでした。コイル氏の特許とは〝音に反応して画面の色が変わる〞という極めて単純な回路のことなのですが、彼はこの特許がセガのゲームに使われていると言い張っているのです。思うに、コイル氏は単なる言葉のアヤと拡大解釈で特許の侵害を訴えているのではないでしょうか？　しかもコイル氏はずうずうしくも、提訴と並行して和解の文書をセガに送りつけているのです。これはもうコイル氏の私欲の追求としか思えません。コイル氏は任天堂に対しても提訴し、数億の賠償金で和解していますが、セガは屈しません。この提訴に対し最後まで戦うそうです。あの任天堂でさえ腫れ物に触らないように避けたこの問題にセガは正面から立ち向かおうとしているのです。

もし、このようないいがかりの特許侵害提訴が次々とゲームメーカーを襲ったら、ゲームの開発や、僕らユーザーにも何かしらの影響が出てくる気がして恐いです。国内ではソニックの大ヒット、ＭＥＧＡ-ＣＤの発売、セナとの契約といった、華々しい報道がされているセガは、一方でゲーム業界を揺るがす難問題に、業界を代表して立ち向かっているのです。さあ、ユーザーの皆さん、セガに熱いエールを送ろうではありませんか!!

（宮崎県・鹿野護・18歳）

――この特別番組に対しては、多くの人から反響があったけど、セガ内部の人がバンバン出てきてなかなか見ごたえがあったのだ。これはセガという個別企業の問題だけではとどまらない重大事だけに今後も進展があれば追っていくぞ。

●最近なにかとジェネシスゲームが発売されるメガドラですが、シミュレーションやパズル、スポーツゲームならいいのですが、アクションゲームを発売するというのはちょっとムリがあるのではと思います。そのいい例が「ソード・オブ・ソダン」です。もうなんの説明もいらないと思われるこのゲームですが、これは日本人の好みからあまりにもかけはなれてると思います。こんなの発売するセガって一体……と思ってしまいました。この分では、３月発売予定の「ＴＯＥＪＡＭ＆ＥＡＲＬ」もなんかダメそうな気配がします。海外ゲームはミョーなモノやキョーレツなのが多く、１度はやってみる価値がありますが、じっくりとやりこむと、文化の違いを思い知らされる結果になりかねません。今後はそこんとこをよ～く考えてほしいと思います。

（埼玉県・まんきち・14歳）

――そうだよねぇ。日本のソフトが海外に輸出される際にはキャラなどにかなりの変更がかけられるのに、逆の場合はなんにもなしって場合が多いよね。もう少しここらへんも考慮してほしいよね。

●大阪府のガッツおそ松君にぜひ意見を聞いてほしい。あなたは周囲にゲームに興味をなくしてしまった人が多くいることをキャラクターゲームの氾濫のせいにしていましたけど、もし逆にキャラクターもののゲームがなくなったら、同じようにゲームに興味をなくす人は少なからず出てくるんじゃないでしょうか？　ユーザーのゲームに対する意見は常に一方通行であってはいけないですよ。だいたい復活しつつあるアニメの存在を知ろうともせずに「一般に受け入れられるはずなく哀退していった」などという表現を使うのは、ぜひともひかえてほしい。それになによりもあなたは、オタクという言葉の意味を理解していないまま使っています。オタクとはアニメファンを指していうのではなく、何かに凝っている人のことをいうのではないでしょうか。あなたが「アウトラン」に凝っているなら、ぜひ「アウトランオタク」と呼んであげたい。決して恥な言葉ではないはずです。自分の意見を他人に理解してほしければ、できる限り異なった意見も理解するようにしてほしいものです。アニメ風キャラがあろうがなかろうが、すべて同じゲームじゃないですか。

（神奈川県・香港肉万頭・18歳）

――キミの意見ももっともだよね。要は両者のバランスをうまくとった良質のソフトが出てくるのが望ましいんだと思うよ。

FASTEST 1 ファステスト・ワン タイムトライアル実況中継

LAP3

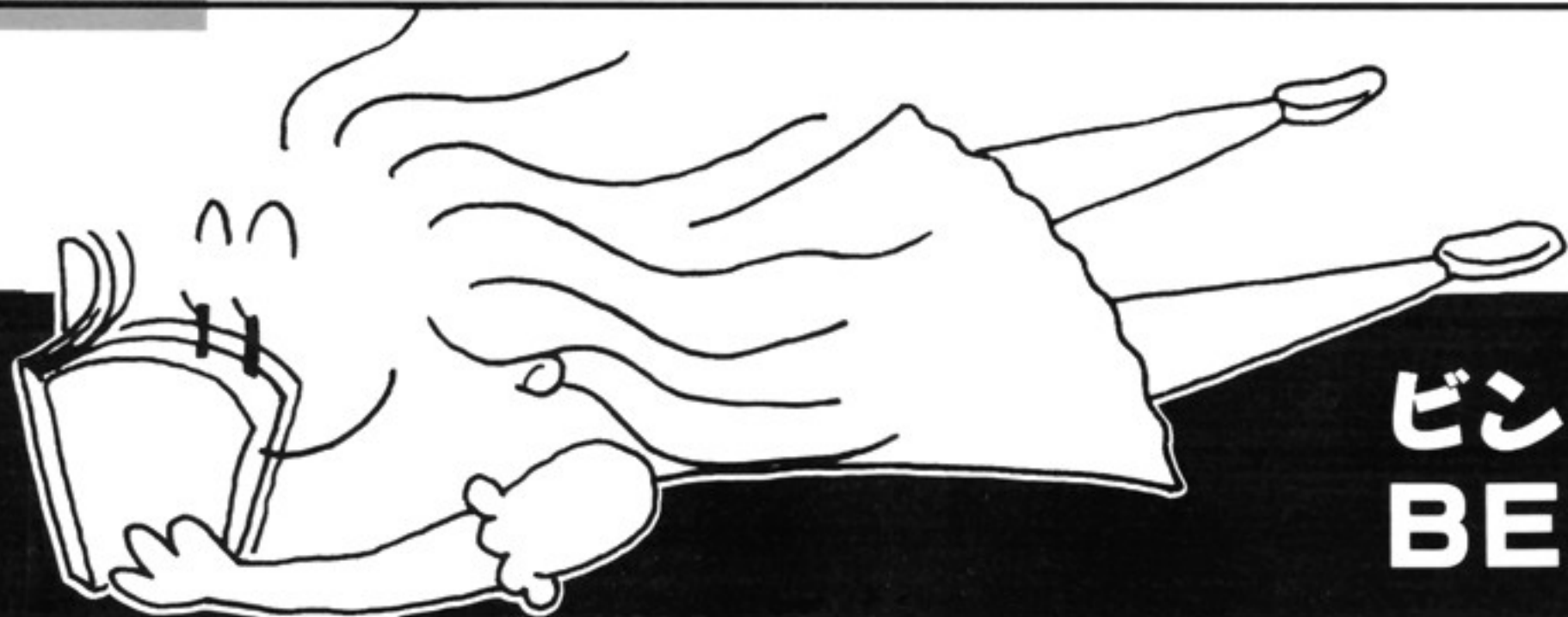
BEST TIME TOP 3　12月19日現在

①1分22秒148：北海道・小野和幸
②1分22秒592：石川県・多田忍（16）
③1分22秒617：神奈川県・高橋昭夫

ついにラストバトルのときはきた！　去年の11月号で募集を開始したファステスト・ワンタイムトライアルは、予定どおり本日１月８日（消印有効）をもって締め切らせてもらうことになった。たくさんの応募どうもありがとう。途中経過は上のとおりだが、ファイナルラップの結果は次号でさせてもらうぞ。はたして、MEGA-CDは誰の手に？　そしてヒューマン小野崎氏のタイムを超えた者は？　すべては次号で決まるぞ！

次号で勝負が決まるぜ！

協力：LAジェットスタジオ

【いちゃもん言いたい放題】やい光栄!!　なんで光栄の出すソフトはああも高いんだ？　ＣＤつきの「三國志II」14,800円なんて、あまりにも高すぎるぞ！　せっかくセガとかが4,800円のソフトを出して価格高騰の抑制をしてるってのに、これじゃ他社まで高くしてきちゃうじゃないか！　ユーザー全体を苦しめるような行為は万死に値するぞ。少しは反省せい！（千葉県・丸茂利行・20歳）

ビンビントーク&BEメガフォーカス

●8月号に引き続き「スーパー大戦略」の首都占領画面を見つけました。ご覧のとおり、あれはベルリン陥落」時のものです。ちなみにこれは学校で買った世界史の資料集に載っていました。みんなも世界史の資料を広げてみよう。

(神奈川県・横田圭・16歳)

——いやはや、これもよくみつけてきたよなぁ。このネタについては多くの人から指摘があったんだけど、横田くんが一番初めに送ってきてたんだよな。「スパ大」マニアとしたら、また謎が解けたってわけだ。んじゃ、次ね。

●俺はギリウスじいさんを小3のときに見たぜ/ 小学校の給食のソフトチーズを包んでいる袋に確かに載っていた。袋が手に入らないのは残念だけど、でもこれは本当だぜ/ だからイースIIIくれ。

(福岡県・小宮誠・17歳)

——ウソをつけ、ウソを/(笑)。そんなあいまいな情報ではソフトはやれん/ おちょくるのもたいがいにせい/ そんじゃ次だ。

●「モンスターワールドIII」のエンディングの曲は、まさしくPaul Mauriatという曲の中の「そよ風の誘惑」という曲と同じではないか!! セガもやるぜ。そんだけや!!(リーダーガンスさんのまね)。ルナークがほしいぞよ。

(埼玉県・YNS・18歳)

——へ〜、そうなんだ。よくわかったもんだよな〜。ふんふん……。ふ〜ん……(この曲を知らなくてフォローに困ってる担当だったりする)。おおぅりゃ、そんなことはどうでもいい/ 次だっ/(すまんYNSくん)。

首都占領

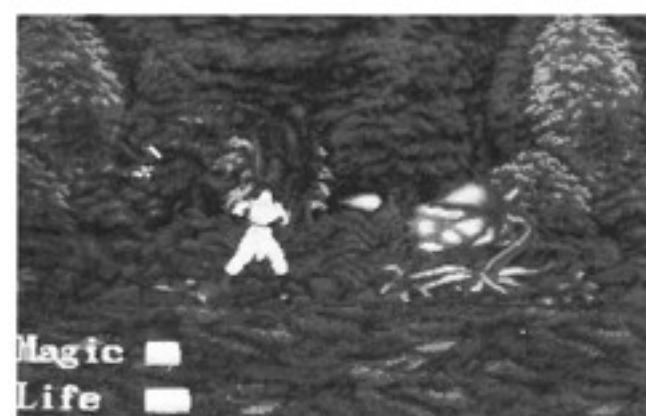
●レコード店でもらった「LD版ふしぎの海のナディア」のチラシにBEメガ11月号の96ページの「LUNAR」のガレオンなる人物と激似のカットを見つけました。私がいろいろ調べたところによると、このシーンは第21話のもののようです。ヒマな人は見てください。

(大阪府・原真介)

——ありゃりゃりゃ〜。確かに、こりゃそっくりだわ。う〜む。見れば見るほど似ているぜ。これはいったい……、なぁ〜んて不思議がってもしょうがない。もともと「LUNAR」のキャラクターデザインは「ふしぎの海のナディア」の作画監督の窪岡俊之氏がやっているから、ナディアで使ったアングルをそのままガレオンに使ったとしても不思議はないだろうな(窪岡氏自身、このアングルが好きなのかもしれないが……)。とにかくも、原くんはよく見つけてきたもんだぜ。とりあえずは誉めてつかわすぞ。それじゃあ、次のネタね。

●ビクター音楽産業から出る「シャドー・オブ・ザ・ビースト」は13重スクロールをするというが、「ヴァーミリオン」のエンディングの雲は数えていたら13まではいかないものの、一応10重スクロールをしていた。

(東京都・半沢吉孝・14歳)

——無駄、無駄、無駄、無駄、無駄ァー/ そんなことを数えて、いったいなんになるというのだ/ 修行として今度はマークIII版「北斗の拳」のスクロールを数えてこいーっ/

●9月号のBEメガに「セガオリジナルのファンタジーアクション〝ジュエルマスター〟」とありましたが、これはX68000用ゲーム「ブレードザクレートエレンンツ」の移殖ではないのですか? このゲームの主人公も指輪を使う精霊使いだし……。ちなみに開発はアミューズメントだけど、発売中止になったのかもしれません。

(東京都・庭野文則・16歳)

——ほほう、これは面白いものを見つけてきたなぁ。上の写真が庭野くんの送ってきた「ブレード〜」の写真で、下がセガの「ジュエルマスター」だけど、確かに雰囲気が似てるぜ。ちなみにうちの「Oh!X」編集部に聞いてみたら、このゲームは1回広告が入ったきり発売が中止されたということだ(しかも続編すら予定されていたという……)。これは要するに企画倒れした「ブレード〜」がなんらかの形でセガに拾われたということか? う〜む、謎が謎を呼ぶぜ。真相を知っている人は一報くれ/

【今月のびーぷる大賞発表】今月も大技、小技といろいろ笑えるネタが集まったけど、激戦の結果、今月のびーぷる大賞は意外な真実が出てきそうな「ジュエルマスター」ネタに決定させてもらったぞ/ これを送ってきてくれた庭野くんには希望ソフト1本を送るから、ちゃぁ〜んと待ってるんだぜ。というわけで、まだまだ隠されたネタの飛び出しそうな次回のBEメガフォーカスに乞う御期待。

4コマまんが劇場MDくん

兵庫県 バッタ(20)

ゴォォーンというわけで、もう年は明けちゃったけど、去年はいい年だったよなぁ。今年はぜひとも有言実行のMDくんでいきたいよな。

熊本県 拝二刀(20)

おお、これは夢にまで見た正夢か(日本語になってない……)？　父ちゃんも「ソダン」と「相談」を勘違いしてないでなんとかせねば！

1月号のゴメンナサイ

●P.75の武器紹介で〝クライスター〟とあるのは、〝クラスター〟の間違いでした。
●ドッグレースのコーナーで一部の平均オッズに誤りがありました。大変申し訳ありません。
●P.87のニュースで一部の写真に間違いがありました。

びーぷるランドへの投稿は……

論	このコーナーは、毎回特定のテーマを決めて、それについてみんなで話し合おう、というコーナーです。ちなみにテーマの分野は問いません(メインはゲーム)。また、これをテーマにしてほしい／という要望がありましたら、ハガキに書いて送って下さい。 ●4月号のテーマは「ゲーム図書館活用提案」です。登場から1年以上たったけど、最近いまいち話題に欠けてるゲーム図書館に対し、みなさんの提案や意見を寄せてください。
ゲーム言いたい放題	メガドラのソフトをプレイしてみた感想や意見をなるべくコンパクトに書いて送ってください。できたら新作ソフトのほうがいいなぁ。
ギョーカイに言いたい／	ゲーム業界のメーカーやライター、デザイナーやプログラマーなどなど、ギョーカイに何か言いたいことがあったら、ド〜ンと言っちゃえ／　のコーナーだよ。
ビンビントーク&BEメガフォーカス	ゲームに限らず、あなたのまわりであった面白いこと、何か気づいたことがあったら、遠慮せずにハガキに書いて送ってね。またゲームのなかで「そっくりネタ」を発見したらBEメガフォーカスまで送ってね。こっちは特別プレゼントもあるぞ。
BE・メガ質問箱	ゲームのことやサードパーティーさんに対することなど、ふだん疑問に思うことを聞きたいっていう人のためのコーナーだよ。
いちゃもん言いたい放題	君がヒジョーに頭にきたゲームやメーカーさんなんかに、3〜4行で怒りの意見をぶちまける超過激なコーナーだ。ふだん言えないようなことも、ここでなら載せられるぞ。どーんとこい。
イラスト	ハガキに黒ペン(鉛筆やカラーは不可)で描いてね。四コマまんが「MDくん」も募集中だぞ(こっちのほうは痛烈な風刺を期待してるからな)。

なお、〝びーぷるランド〟採用者全員の中から抽選で
●お好みのソフト……2名（うち1本はBEメガフォースから）
●図書券1000円分……8名　を差し上げています。
発表は、プレゼント当選者のコーナーで行います。

あてさき
〒108　東京都港区高輪 2-19-13　NS高輪ビルソフトバンク㈱
『BEEP／メガドライブ』編集部（○○○○○コーナー）係まで
＊住所、氏名、年齢、ほしいソフト名を必ず明記してください。

12月号プレゼント当選者発表

①ローリングサンダー2（5名）
埼玉県・福本朋哉、神奈川県・吉川厚志、岐阜県・国安彰
北海道・秋元博史、高知県・酒井一仁

②ファンタジア（5名）
大阪府・位高賢次、千葉県・小林喜紀、岩手県・鈴木望
茨城県・梅沢俊和、青森県・西村幸司

③乱世の覇者（5名）
愛知県・石垣卓、神奈川県・宮下哲幸、東京都・塚田直之
島根県・木崎武明、京都府・内田聡

④ビースト・ウォリアーズ(5名)
広島県・末永勝治、東京都・渋谷知洋、石川県・山口一雄
広島県・真島久弘、長野県・当麻正章

⑤クニちゃんのゲーム天国(3名)
神奈川県・細野和幸、千葉県・飯塚慶祐、静岡県・郡司裕仁

⑥GGアレスタ（3名）
熊本県・西山竜也、千葉県・天野泰助、秋田県・島田大介

⑦エル・ヴィエント下敷（10名）
群馬県・藤巻暁、兵庫県・太野垣幸平、大阪府・森桂三、神奈川県・宝木知之、東京都・上池寿一、秋田県・三浦久幸、大阪府・青木浩二、山口県・三決朋博、京都府・茂篭直樹、福島県・青田有季

⑧ソニックキーホルダー（5名）
東京都・吉田理香、三重県・山本好弘、神奈川県・町田憲彦
三重県・森康宏、福岡県・足達正志

⑨越智一裕イラスト色紙（3名）
静岡県・榊原理人、愛知県・伊藤哲、埼玉県・斉藤篤志

⑩美樹本晴彦イラスト色紙(3名)
神奈川県・東出賢次、長野県・松島信宏、奈良県・三田賢樹

⑪ノスタルジアソフト（3名）
北海道・久志本敦志、大阪府・廣中伸行、群馬県・田中忠明

⑫コズミックファンタジー・ガレージキット（4名）
茨城県・西山和義、愛知県・豊川俊秋、岡山県・中嶋実、宮城県・里田孝彦

⑬アーネスト・エバンス（3名）
島根県・市場健二、奈良県・原田修二、和歌山県・中原弘登

⑭ゲームアーツステッカー(30名)
大阪府・藤若芳生、兵庫県・坂東淳、北海道・中者真一
神奈川県・宮原晋亮、東京都・牧野正英、群馬県・相川真嵯浩
青森県・玉田智之
静岡県・岸本善信、京都府・平井圭介、京都府・川端友和
他20名様

★今月号びーぷるランド採用者プレゼント：(ソフト1本)：愛知県・美郷洋次、(図書券1,000円分)：東京都・片倉幸満、熊本県・豊永展輔、東京都・鈴木真也、京都府・下之園雄二、宮崎県・鹿野護、千葉県・丸茂利行、大阪府・原真介、熊本県・江川智徳★12月号読者レースセット当選者：島根県・若林伸也、茨城県・光岡敬二、兵庫県・福田昌美、愛媛県・槙中俊樹、群馬県・竹内聴

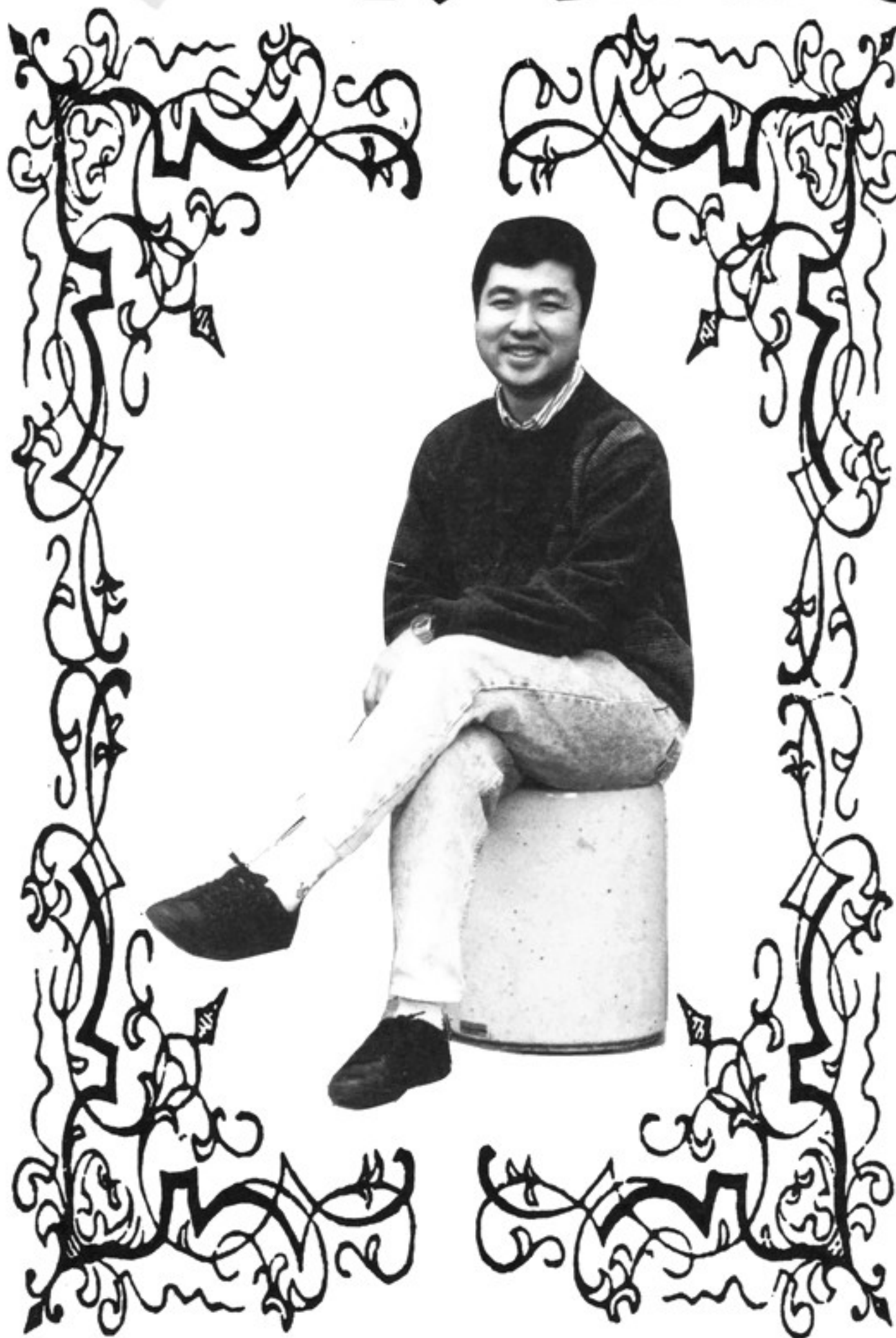
ソニック通信 めでてぇな A HAPPY NEW YEAR!!

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集 (株)ソニック

ACT5

特集

吉田英博の【(株)クライマックス・グラフィック担当主任 昭和40年7月18日生まれ カニ座】ヨメにこないか!?

よめに〜 こないか〜ぼ〜くの〜と〜こ〜ろ〜へ〜〜〜トォー!! ハァー…すんばれるわねー! どお? みんな元気ですか? 僕は…今落こんでいるんです。えっ? どおしてってですか? それは…最近寂しいなって…1人暮しってなんだか…もの哀しいものなんですね。仕事も順調ですし、ゲームも好調で給料も上がって、何も不満はないのですが…。元気ないっス!社長も僕のこと心配して「おいさん!(誰がおいさんじゃ!)どうしたの? 元気ないじゃない!」とか激励してくれるんですが…そんな、ある日、ソニックのみんなから言まれました。「おいさん!(だから、誰がおいさんじゃ!)嫁さん探そうか?」ギクッ! ギクギク! そういわれて、背筋に電流が走り抜けました。この切なさは、このもの哀しさは、恋い慕(した)うデリケートな心が叫んでいたのです。誰か?こんな僕にお便りください…。そして、よければ、おつき合いしてほしい…。

プロフィール

吉田英博(愛称・おじさん)新潟に生まれ、あのせんべいの草加市で育つ。東京デザイナー学院卒。製作参加作品「シャイニング&ザ・ダクネス」ドラクエIIなど多数。クライマックス社のチーフグラフィックとして、同社のゲーム作りを支えている中心人物。人柄の良い好青年。好みのタイプキョン2、のりピー、他多数。つまりは気が多い?

彼の部下による吉田英博像とは?

望月美津穂 吉田さんはクライマックスにおける主婦です。みんなのお昼を世話し、家計簿なんかもつけちゃいます。いい奥さんになってください?

宮崎 9月から吉田さんと一緒に仕事してるんですが、相当多岐にわたる仕事を、それと感じさせずこなしてしまうところに、すごさを感じてます。

角坂 私が、去年'91年2番目にお世話になった人です。PS.いいかげんにあきらめて、中免取って箱根にでも行きましょう。

平下 去年の11月に入ったばかりです。前々から言いたかったのですが、私はソニックの1—1を25秒でゴールできる! えっ? コメント!?

中嶋 吉田さんは、と〜〜ってもいい人です。(実は、おどかされているのですが、本当はとっても○○○なんです)。ボカ!

道玄 吉田とは以前裸のつきあいをしたことがあるが、×××が異常にでかかったのを覚えておる。吉田の奥さんはさぞ○○○であろうな。わははは。

高橋宏之's 業界をおもしろくしたいよ〜ん！

一段と寒くなってきた今日この頃、いかがお過しですか？ ボクは、なんとか生きています。読者の方々がこの本を手にする頃、ボクと内藤は、ラスベガスに向って機上の人になっている予定です。目的はもちろんCES／ 家庭電化製品展示会の意で日本のビデオゲーム関係もこぞって参加する／とてもグレートなお祭りと思っていただいてよいのではないでしょうか？

それに参加するためには、なにがなんでも「シャイニング・フォース」を完成させなければならず、スタッフ一同必死になって製作にあたっているところです。しかし完成直前って、どうしてこんなに苦しいのでしょうか？ 楽にできることではない／ のはわかっていますが…くっ苦しい／ つっ辛い／ やだ／ やだやだやだっ／ もーいや／ もともと、このゲームはシャイダクの辛く苦しい開発直後「次は軽いのやろうな／」「次は楽なのやろうな／」というボクの大号令の下、始まった企画のはずでした。2〜4メガくらいでお話しが楽しめるお手軽ゲーム／ ところが／ 企画の途中から「いや、まてよ…うちは業界をリードできる衝撃的なソフトを供給する会社のはずだ…そんなユーザーを裏切るようなゲームでいいのか？」というところから「あれも入れよう、これも入れよう」といっている間に12メガでも入るかどうか？ という企画に膨れ上がったのでした。しかも超圧縮プログラムが完成していなければ、40メガを越える化物ソフトなのですから。それをこの短期間で完成させようというのだから正気の沙汰ではありません。でも、このゲームの紹介記事のためにきてくれた各専門誌の担当者がはまってやる姿を見て、「これはいけそうだ／」という手ごたえを感じています。あ〜あ、機上の人になれてればいいんだけどナー……。

今回の「シャイニング・フォース」で、特にお気に入りなのがこのドワーフ。戦闘モードに出現した姿は、まるでボスのように素敵なのだ／

この業界に関係する女性は、けっこう男まさりな人が多いのだが、このタオは、おしとやかで楠木正成の妻のようなのがたまらない。

内藤寛のHere We Go!!!

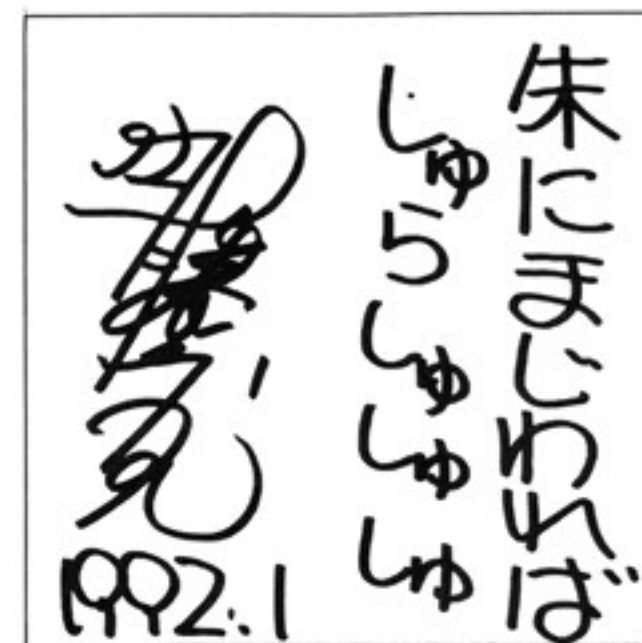
行ってきました鈴鹿に／ 全国からNSXのオーナーが集まり、2日間ドライビングのテクニックを磨いて帰ってきました。元レーシングドライバーの黒沢元治さんらのレクチャーを受けた後、まずは極端にグリップを落とした路面でのカウンターを当てる練習。これが結構滑って面白い。その後高速ブレーキング、パイロンスラロームなどを練習し、最後はこのイベント最大の目玉であるタイムアタックだ／ まずはフリー走行、教官の方を隣に乗せてコースイン、ヘアピンを回った所でいきなり大スピン大会／ 前日の雨でグリーンは水田地帯となっており、NSXは泥だらけ、教官絶叫／ おまけにコース上に砂をまき散らかして大ひんしゅく／ この後1人で3回もスピンをやらかしてしまった。う〜このままでは自称〝ゲーム業界一速い男〟のメンツが立たん。なんとか本番ではと意気ごみコースイン／ 大カウンターを当てながらコーナーをクリア、エンジンをオーバーレブさせ床が抜けるほどアクセルを踏みこみゴールイン／ 結果はATというハンディを乗り越え、なんと1位／ しかも7秒台が出れば上等といわれるところで4秒台を叩き出しての勝利だ／ しかしこの講習会は非常に有意義なものでした。皆さんも免許をもっている方は各種講習会に参加し、安全運転を心がけましょう。ちなみに帰りはゆっくり走って、東京まで3時間ちょっとでした。

冬は寒いので、こんなかっこうでプログラムしています。ポイントはヨーグルト・ヘルメットと左手にぶら下げた〝やかん〟だ。で、お仕事は……「シャイニング・フォース」のイベント組みでした。

'91年始のおことば

一九九二年一月
忍の一字が万事
たかはし

高橋宏之▶ソニックとクライマックスの社長

朱にまじわればしゅらしゅしゅしゅ
1992.1

内藤 寛▶クライマックス専務。24才

ソニ通MANIA

「シャイニング・フォース」をお待ちのみなさん。がんばってますので発売まで、今しばらくお待ちください。ところで、「シャイニング・フォース」のイラストやお手紙を、そろそろほしいと思っております。まだイメージがわかないかとは思いますが、ぜひ応募してください。プレゼントも差し上げます。

総帥の「今月の格言」の代わりに、STELLAのハガキを紹介する。意味は、やりこめばやりこむほどさらにボロが出るという意。

シャイニング&ザ ダクネス
わ
シャイ ダク
でわ
シャイニング フォースは？
やっぱり シャイ フォーですかね？
なんかヘン
ソニックさんでは なんて言ってるんですか？ 教えて下さい…

かめば
かむほど
クソゲー

ソニック・クライマックスでは、なぜか略していません／ どうしてでしょう。

プロフェッサー田川の週末宇宙旅行

発信：ＵＳＡ／ウォーレス農場

ガニメアンとのファーストコンタクトを果し、ＦＴＬ宇宙船を手に入れて、地球人は宇宙航行種族に仲間入りした。

こうして白昼堂々、星間交流が行なわれるようになった一方、これまで秘密に活動していたある施設が、ひっそりと歴史を閉じた。

中継ステーション。

星々を結ぶ転送ネットワークの、地球唯一の駅。

ウィスコンシン州の片田舎に、それが設置されたのは、南北戦争直後のこと。以来一世紀以上も、管理人イノック・ウォーレスは、人知れず任務を果してきた。

その存在意義を失った中継ステーションが閉鎖されると、ウォーレスはいずこへともなく去り、その行方は誰も知らない。彼が友人の郵便配達人に、詳細な日記を預けて行かなければ、事情が明らかになることもなかっただろう。

さて……古い農家に偽装された中継ステーションの建物自体は、まだそこにある。

ただ表面に物質とも力場ともつかないなんらかのコーティングが施され、中に入れなくなっているのだ。どうせ利用させないつもりなら、なんでまるごと撤収しなかったのだろう。不気味である。

仮説：また使いたいから。人類がなんらかの災害で文明を失ったときに備えて。

宇宙航行種族の基準では、天災だろうと人災だろうと、うっかり滅んでしまうことは、許し難い怠慢の結果とみなされる。中継ステーションは、そんなことになってくれるなという、異星人たちの無言のメッセージなのかもしれない。

中継ステーション　●ハヤカワ文庫／クリフォード・D・シマック／船戸牧子訳

あなたもさるが好きになる

こういうのが好きなんだ
気楽そうで…

田川佳紀◀クライマックス開発部主任

'92 ぐったりして憑かれてる
一年四組　玉五郎

玉木美孝（玉五郎）▶クライマックス絵かき

バカはもおよい
年末進行スペシャル
スゥパァDX
地獄編
by.玉五郎

お客さんかな……？
？
トンントン
プシュ！
P.S IIより、ユーシスの家。
はっ！
にやり…
ピシッ
ぐるぐる
ぴしっ！
ガン！
ガン
ガン！
ぴしっ！

和智まさきのコワい話DX

女王様がコワイ

どうも先月はお休みしてしまって、大変もうしわけないです。なにしろ壊れちゃったもんで……。

さっそく、話題（問題の？）「シャイニング・フォース」の制作状況を御報告。この原稿を書いている12月上旬の時点では、イベント関係の組みこみが着々と進み、今頃（お正月）には、ほぼ遊べる形になっている……予定。僕が担当しているシナリオも、現時点（つまり12月ね）でほぼ完成。まあ、細かい部分の仕上げは、まだ山ほど残っているんだけどね……。

さて報告ついでに、（お正月だし）「シャイニング・フォース」の特別情報をプワーッと公開（他のネタも切れてるし）しよう／

メ○ファンにもファ○通にも、まだどこにも載っていない凄い情報とは……。

なんと／「シャイニング・フォース」には〝女王様〟が出ない／

登場予定キャラとして、初期からグラフィックも用意されていたのに、どうして女王様が出なくなったのか？

その事実は、㈱ソニックや僕の事務所に大きな波紋を呼び、いくつもの憶測が乱れ飛んだ。

「和智正喜は小さい頃、近所に住んでる女王様に、よくいじめられた」「初恋の女の子を女王様に横取りされた」「学級委員の選挙で負けた」「飼い犬を食べられた」「痛いのはあまり好きじゃない」……などなど。

さて、果たして真相はいかに？

いくつもの妄想が飛び交う中、次回に続くのであった／

（ごめん、ホントに今月はネタを考える時間がなかったの。来月はきっと面白いこと書くからね）

田口総帥スペシャル
修羅場でゴウゴウ²

地獄だ……。ここ一月というものその日のうちに家に帰れたためしがない。引っ越しして終電を気にしなくてよくなったのはいいのだが……。そんなわけで、夜中の1時をすぎた今も、こうしてモニターに向かっている。

ことの発端は、高橋社長の緊急事態宣言であることに間違いはない。スケジュール的に押してきている＋何がなんでも発売日を延期することはできない→時間延長休みなし……。この図式は容易に想像できると思う。さらに悪いことに、今回もまたサウンドに手が回らなくなってきた。こんなときに道玄（ヤツ）がいれば……。風の噂では、失踪は世間の目をくらますための策で、実は今も業界に暗躍しているらしい。現に、ソニックをはじめ、ソフトハウス数社に現れたとの報告もあるぐらいだ。なぜだーっ／　僕があんなに探しているのになぜ見つからないんだーっ。げた箱の中とか、冷蔵庫の裏とか、潜んでいそうな場所は全部探しているのに……。もうこうなったら、煙でいぶり出すしかあるまい。道玄／　覚悟しろよ!!（頼むから出てきて仕事してくれ）

幸福　め

和智まさき▶フリーの小説家、ライター

お正月!?　んー　あるといーなー　泰宏 1992

田口泰宏▶クライマックス総帥

ゲームデザイン象の穴

今月は12名の入門者があった。このうち3名がポイントを獲得したので、紹介しよう。

●千葉県の高橋幹人は題して、「演歌の達人」というＲＰＧ企画で参加だ。

高橋：タイトルがすごい。インパクトがある。これだけで2ポイントあげよう。内容はカラオケＲＰＧというユニークなものだけど、実現は難しいかな。

●札幌市の斉藤日出仁は「デッド・ヒート・クロス」というアクションゲームで参加。

高橋：企画を立てる前の分析や書き方、着想などなかなかキミは素質がある。ドーンと5ポイントだ。この企画はなかなかいけると思うので、もっと細かく考えてみるといい。（絵かきをつかまえること）ガンバレ。

●川崎市の久保秀樹は何と5通も送ってくれた。

高橋：キミはその努力にめんじて2ポイントあげよう。

エンディング

☆今月は1ページ増えて4ページ。シャイニング・フォースの追いこみと重なって、超地獄になってしまいました。何とか上がったのでホッと……しちゃいられない。ゲームのほうはまだまだなんです。トホホ……。

☆ところで、アタマの特集の「ヨメにこないか？」はほんとうです。応募条件は次のとおり。まず、女性に限る。年齢は18〜25歳まで。以上。われと思わん方は写真同封のうえ、ＢＥメガ編集部「ヨメにこないか係」まで応募してね。

☆年も改まり、今年はソニック・クライマックスの年になるはず（実はもう次のゲームをしこんでいるのだ）。だから、このコーナーを見逃すと損をするぞー!!

☆「象の穴に参加したい」とカン違いしてハガキを送ってくる人が多かったんだけど、象の穴に参加するには〝応募作品〟が必要です。それを高橋社長が見てポイントをつけられた人が参加を許された人、というわけです。よろしく。

最新作のホットメニューを宅配します

BE-MEGA HOT MENU

BEメガホットメニュー

PART2

信長の野望・武将風雲録

さて今回は、織田信長で全国制覇にチャレンジだ。織田信長、武田信玄、上杉謙信など歴史上の名だたる武将たちが総出演。思ったよりも苦戦必至の序盤戦。果たしてキミは歴史を塗り替えることができるだろうか？

信長の野望
武将風雲録
スタートボタンを おしてください

光栄／発売中／11,800円(CDつき14,200円)／SLG／8M+B・B

織田信長で天下統一に挑戦!!

戦国の世、魔王と恐れられた織田信長での実践レポートがこれ。設定は信長包囲網のシナリオを実力モードでプレイ開始だ。

プレイヤーが織田信長なので、天下統一は楽勝と思ったら大間違い。武田信玄、浅井長政、朝倉義景、足利義昭、三好義継たちに四方を囲まれ、唯一の味方は徳川家康ただ１人。うかつに領地を拡大しようものなら、すきを縫って他の武将たちに攻め込まれてしまうぞ。

武田、浅井、朝倉と同盟すべし!!

四方をこれだけの敵に囲まれていると、内政もままならない。まず他国と同盟を結んで、敵を減らすことにしよう。

まずは一番怖い武田、続いて浅井、朝倉と同盟を結ぶことだ。ポイントとしては、軍師がうまくいくと言ったとき、教養の高い武将を使者に立てると成功の確率が高いのだ。

武田信玄

朝倉義景

1571年 3月

何かボタンをおして下さい

国内開発のポイントはこれだ

次に行うことは、同盟の成立していない摂津、山城、紀伊の国境に兵力を集中することだ。ただし、用心のために、同盟国の国境にも兵力を残しておくことがポイント。

国境を固めたところで、次は国内開発に力を入れよう。経済力がないことには、戦いの継続ができないからだ。国内開発のポイントは治水開墾を行ない、石高を上げることだ。治水度を70ぐらいに上げてから開墾をすると、災害対策もできて万全だ。また、商米価値も石高と同じくらいまで上げておこう。経済基盤を農業だけに頼るのは危険だからだ。

史実の検証

尾張の一豪族から身をおこし、天下統一寸前に本能寺で倒れるまでの49年間の戦いをこのゲームとともに検証すると…。

信長を取り巻くさまざまなイベントがシミュレートされている

織田家の内紛は再現されてはいないものの、シナリオ１では斎藤道三との同盟や今川義元との桶狭間の戦い。シナリオ２では足利義昭、浅井、朝倉との戦いを通じ近畿での信長包囲網などによる信長最大の危機がうまくゲームに再現されている。

史実では、この浅井、朝倉連合との戦いの後、有名な長篠での武田との戦い、毛利水軍との２度の艦隊戦、石山本願寺との戦い、雑賀攻めなどを経て信長の天下統一への揺るぎない基盤を確立することとなる。

近畿から九州への果てしない侵攻が始まる!!

国内開発も一段落して経済力がついたら、いよいよ対外進出のための作戦開始だ。

美濃、伊勢、大和に国境警備の兵を配置、残りを伊賀に集結し、信長包囲網の元凶となる足利義昭を攻め滅ぼすのだ。この戦いのポイントは短期決戦。長引くと、四方から敵が攻込むので、1カ月以内にケリをつけること。

まずは足利攻め

三好を牽制するため、大和に兵力80を残し、足利へ侵攻だ。足利の兵力はそれほどでもない。三好の援軍は相手にせず、騎馬隊で一気に義昭の首を取りに行け!! 籠城の可能性大だ。

足利義昭

浅井、朝倉とは史実どおり姉川の戦い?

浅井、朝倉は同時に攻めよう。美濃から朝倉へと姉川の戦いが始まる。敵の鉄砲隊の数を減らし、足軽でとどめを刺す戦いが有効だ。

また伊賀の全兵力を浅井に向けよう。籠城戦の場合は騎馬隊を前面に、速攻すべし。敵の鉄砲隊に対する機動力を生かした戦いだ。

いよいよ摂津に侵攻

摂津は四国、中国に進むための重要拠点だ。ただし摂津の三好義継は鉄砲を数多く持っている。これに対処するためには、同数の鉄砲隊を送り、野戦に持ち込んで敵の鉄砲隊をかたづけてから総攻撃するといい。

紀伊の鉄砲隊には泣かされるのだ!!

紀伊は技術力が200以上と高く、鉄砲を製造可能となり得る近畿唯一の国だ。

また、この国は鉄砲保有数が130と高く、籠城されると兵力が大打撃を受けてしまう。もし籠城された場合は撤退して、敵との兵力を同数に調整して野戦に持ち込むようにしよう。また、敵に対抗して鉄砲隊を使うことをおすすめする。一部隊に鉄砲を集中して使い、端の敵から各個撃破しょう。無理な戦いは禁物だ。

信長でのプレイは思うようにいかないのだ

信長は周囲を武田、今川、浅井、朝倉、足利、三好、鈴木に囲まれている。しかも相互で同盟を組んで、信長打倒へと虎視眈々(こしたんたん)と狙っている。同盟は成立しているからといって兵力を引き上げてしまうと、同盟を破り攻め込んできたり、たとえ攻めても同盟に引っ掛かると、その同盟国は敵として寝返ってしまう。

さらに、味方の武将の状態に注意しないと、謀反を起こされたり、敵に寝返ってしまう恐れもあるのだ。

謀反!!

松永久秀

足利攻めの準備をしていると、松永久秀が突然謀反を起こしてしまった!! 忠誠度は高かったのになぜ? よく見ると、忠誠度以上に野望が93と高いのを見落としていたのだ。このために、泣く泣く足利攻めを遅らせて、松永征伐をするはめになったのだ。

同盟破棄!!

浅井長政

浅井、朝倉は確固たる同盟関係ができていて、朝倉を攻めると浅井が同盟を破棄して朝倉に援軍を送ってくる。浅井には信長の姉"お市"を送っているので戦いたくはなかったのだが、浅井に攻め込むと、あわれ"お市"は張り付けにされてしまうのだ。

いよいよ中国、四国攻略戦!!

近畿を治めたら、いよいよ四国、中国への侵攻開始だ。ただし、中部には武田がいる。武田との友好度を上げるために、ぜひとも婚姻をおすすめする。しかし武田の姫は気が強いのだ。

山陰、山陽、四国から同時侵攻作戦を取れ!!

山陰、山陽、北四国、南四国と部隊を4つに分けて同時侵攻作戦をを取ろう。

1方向だけでの侵攻は後方の国を敵に取られ、孤立してしまう恐れがあるのだ。また、この侵攻の戦力比は山陰2、山陽3、北四国1、南四国1がおすすめ。戦い方は、たとえ1方面軍が先に進んでも、他の方面軍が並ぶまで待って並行作戦を取るといい。この作戦は、戦力の減った部隊への輸送などがうまくいき、敵からスキをつかれることがないのだ。

ゲゲッ奇襲だ!!

四国は中国と違い、攻略する国が少ないので、ついつい伊予まで突出してしまう。すると手薄となった讃岐を毛利にかすめとられてしまうのだ。備前と讃岐は海上で結ばれているのだ。さすが毛利水軍!! また、うかうかしていると手薄な紀伊、摂津も取られてしまう。こんな奇襲もあるので、4方面軍は同時並行の侵攻をおすすめするというわけなのだ。

へたをすると、かえって時間がかかるのだ。

九州統一を目指せ!!

4方面軍で、山陰、山陽、四国を治めることができたら、いよいよ九州征伐だ。

九州には大友宗麟、龍造寺隆信、島津義久といった強敵がいる。また、九州征伐は関門海峡を渡らなくてはならない。鉄甲船を持っていれば楽々渡ることができるのだ。

2方面からの作戦で!!

九州には2つの部隊で侵攻しよう。四国と中国からの侵攻作戦を取り、最終目標は島津義久のいる薩摩だ。

この作戦も2部隊並行作戦をおすすめする。さらに、薩摩までの戦いは、なるべく兵力の消耗を避けるため派手な攻城戦は控えよう。

強力、島津鉄砲隊!!

島津義久は今まで戦ってきた大名の中でも、一番多くの鉄砲を保有している。薩摩は鉄砲伝来の地でもあり、早くから鉄砲製造が可能な国だからだ。この膨大な数の鉄砲隊に籠城されてしまうと、兵力がいくらあっても足りない戦いになってしまう。

島津と同数の鉄砲隊で何回かに分けて攻め、敵の戦力が減ったときに全兵力で島津を倒そう!!

薩摩 鹿児島城 1577年 2月 9日

統一目前!! 関東、東北攻略戦

九州を攻めている間に、徳川が武田に攻め滅ぼされてしまうことがある。九州攻略戦の途中で、しかも武田との同盟破棄もできず、見殺しにしてしまうほかはない。

九州統一ができたら部隊を美濃まで撤退させ、いよいよ天下統一の総仕上げが始まる!!

上杉と同盟しつつ武田攻めだ!!

さすがに武田。西は三河から東は下総、北は陸前まで掌握していることがある。上杉から攻めるのも一案だが、あまりにも国境戦を接しすぎている。ここは上杉と同盟を結び、武田攻めをすることにしよう。

まず、兵力を美濃に集めたら、三河、信濃の2方面から侵攻開始。南の部隊が甲斐へ達するまで信濃の部隊は停止させ、南の部隊へ補給任務に専念させよう。また、南の部隊は攻略する国数が多いため、北の部隊より兵力を多くさくことがポイントだ。南の部隊が甲斐に達したら、北の部隊を上野、下野へと進ませ、南からは武蔵、常陸と平行して侵攻させよう。

そして陸前で合流し武田攻略が完了する。ここまで、領地が広がれば、上杉といえども怖くない。

上杉との同盟を破棄して、越中、越後へと攻め上り、上杉を制圧だ。

武田勝頼

武田信玄の後継ぎ、長篠の戦いで信長に敗れ衰退する。

上杉謙信

雪に閉ざされていなければ、十分天下を狙えた。武田信玄の生涯のライバル。

今井宗久って何者?

堺会合衆(えごうしゅう)
今井宗久

領地で米が取れても、今井宗久に買ってもらわないと、金を手に入れることができない。彼はいわば商人みたいなものだ。ちなみに米相場1.7ぐらいだと高いといえるので、これを目安に時機を見計らって買ってもらおう。

米だけでなく、鉄砲、茶器なども売ってくれる。鉄砲は最初のうちは高価だが、後になるにつれ安くなる。また、彼との友好度が上がると、いい茶器を紹介してくれたり、値引きをしてくれるようになるのだ。

これだけはしっかりチェック!!

このゲームには多くのチェックポイントがある。これをおろそかにしていると部下に謀反を起こされたりするので、この項目はとても大切なのだ。

武将管理

武将を安心して使っていくには、忠誠度を常に監視しておく必要がある。とくに合戦後に家臣として取り立てた武将は、忠誠度が低く、裏切られてもおかしくない。忠誠度の低い武将は首にするか、褒美(ほうび)を与えて忠誠度を上げるよう心がけろ。

兵管理

新しく兵を雇ったりすると、兵忠度が下がる。このまま戦さをすると、戦場でどんどん兵が逃げてしまう。そこで、兵忠度の低い場合は、兵施(ほどこ)しをして、兵忠度を上げるように心がけよう。

兵忠度は80もあればまず大丈夫。

友好度

これは他の大名と、どれだけ友好関係にあるかを示す数値だ。この数値が30以下の場合はかなり険悪。また、絶対に戦いたくない大名とは、同盟や婚姻、貢物(みつぎもの)をして友好度を上げよう。攻め込むつもりの大名なら友好度を上げる必要はない。

鉄砲隊

他国を攻める際は、その国がどのぐらい鉄砲を持っているかをチェックしよう。

鉄砲が多い国に籠城されると、攻め落すのが難しい。鉄砲の多い国を攻める場合は攻込む部隊の数を調整して、絶対に籠城されないように心がけよう。

鉄甲船

水上では鉄砲隊だろうが、足軽だろうが、攻撃力は変わらない。しかし、武将が鉄甲船を持っていると、戦力が大幅にアップする。移動力は2倍で鉄砲隊より射程の長い大砲を装備している。

1隻でもあると、水上戦での戦いが変わってくるのだ。

スーパーファンタジーゾーン

BEメガ読者の熱烈な要望にお答えして、今月は「スーパーファンタジーゾーン」をもう1回紹介するぞ。ゲームのできも初心者からマニアまで、納得の行く仕上りになっているので安心してくれたまえ。発売日には、ショップへ急げ!!

サン電子／1月14日発売／6,800円／SHT／8M

スーパーになって新しくなったPARTSさんなのです

QUARTET MISSILES $ 1000

今回一番使える武器がこの誘導ミサイルだ。これは効くねー。

CROSS RANG $ 20000

前線基地を破壊するときに威力を発揮する。ボスには今一つ。

この武器は、いわばブーメラン型の武器。一度撃てば、自機に戻ってくるのが特徴。それゆえ、比較的、遠距離にいる敵には弱い一面を見せる。値段ほどの価値があるのかどうか……。

BACK FIRE $ 2000

おしりの穴から火炎放射することができる。あるボスに効く。

あるボスとは3面のボスのこと。このお魚ちゃんは、口を開くと吸い込まれるのでここでいっぱつかましてやればお茶のこサイサイ。後は焼き魚になるのを待つだけ。これはおトク。

THUNDER VOLT $ 2000

画面上にいる全ての敵に、稲妻の衝撃によりダメージを与える。

HURRI-CANE $ 2000

ハリケーンの起こす風力により4方向に衝撃を与える。

SHIELD $ 40000

一定時間無敵状態にすることができる不思議な泡。

RUBBER BOOTS $ 5000

電気がしびれる痛いステージではこのブーツを着用のこと。

SUPER LIGHTS $ 4000

暗くてまわりが見えないステージではこのアイテムが有効だ。

WO—!!

OPAOPA

ステージ1～6までのキャワイイBOSSたちだ！

ご覧のようなでっかいボスたちが、ステージ1から6までに登場する。彼らの攻略法は以前に紹介ずみなので、ここでは省かせてもらうことにする。話は変わるが、サウンドテストに懐かしい曲が入っているかも!?

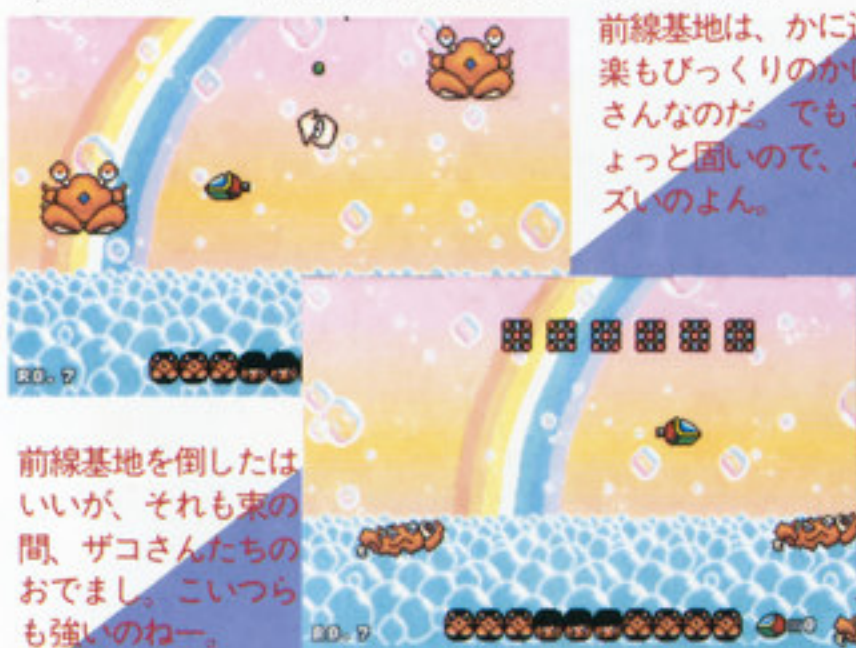
ステージ7 AFLORIOUS

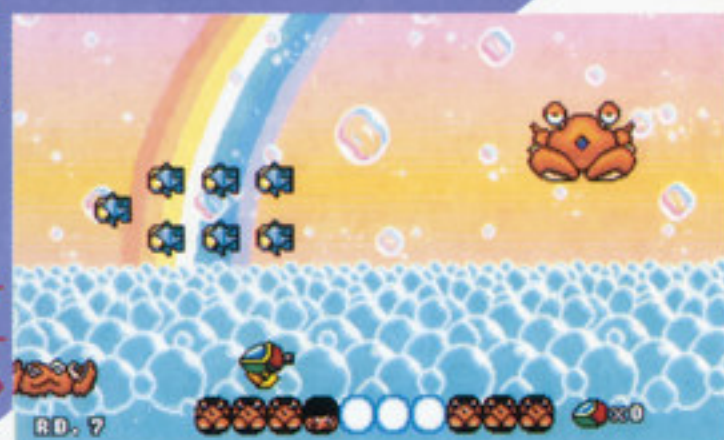
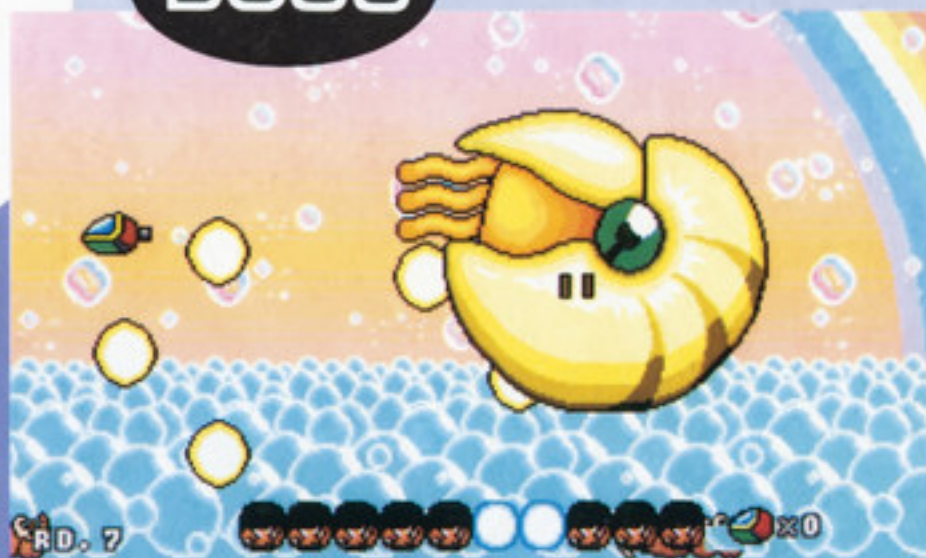
いよいよエンディングも間近。撃ちまくれ！

このステージは、画面写真を見ていただければおわかりの通り、すごくキレイなステージなのだ。しかもグラフィックだけではなく、音楽も最高！　なんとゲーム音楽にモータウンサウンドっぽいやつを取り入れているのだ。

だが、難易度のほうはちょい厳しい。〝7WAYSHOT〟がぜひともほしいところだ。

前線基地は、かに道楽もびっくりのかにさんなのだ。でもちょっと固いので、ムズいのよん。

前線基地を倒したはいいが、それも束の間、ザコさんたちのおでまし。こいつらも強いのねー。

いったいどうやったらこんな色が出るのでしょうか!?　摩訶不思議なサン電子の技術力。

このゲーム、方向転換するときに、撃沈するケースが多いので気をつけるように。

BOSS

有効アイテム

ステージ7のボスは、デカ物アンモナイト君。ガンガン攻撃してると、分裂スプラッター攻撃をしてくる。分裂したら、〝THUNDER VOLT〟を使って一蹴してあげましょうね。

JuJu伝説

ゲームの世界では、主人公は自分の分身だ。自分と同じぐらい(?)イカしたヤツが、主人公であれば文句はない。しかし、「JuJu伝説」はサルが自分の分身である。見てくれは、ひいき目に見てもカッコ悪い。でも、いいヤツなのだ。ホントだよ。

セガ／1月31日発売／6,000円／ACT／4M

でなかったら一生サルのままだぞ(とは言われない)

2年ほど前にゲーセンで稼動していたサルのアクションゲーム。それが「JuJu伝説」である。その後、ファミコンに移植され、コミカルなサルの動きに注目が集まった(らしい)。ともかく、今度はメガドライブにまで移植されるコトになった。ファミコン版より、アーケード版に近いので、ゲーセンで苦渋を嘗めた人にはもってこいの存在である。ひとりでしか遊べないけど、サルの動きを横で見ているのも楽しい。みんなでワイワイ楽しもう。

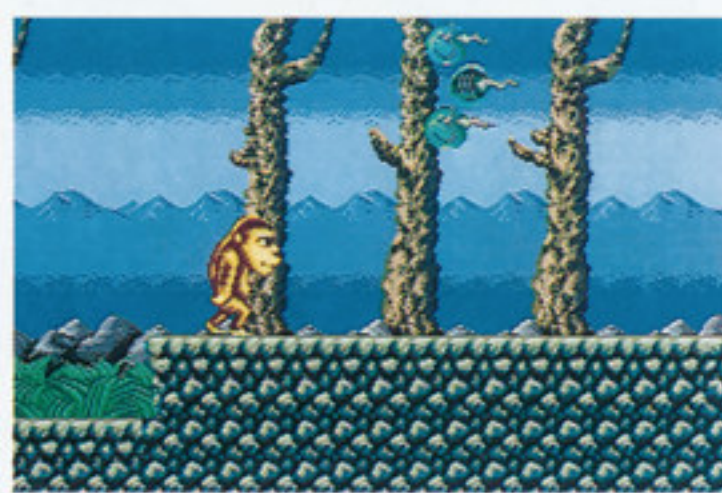
幸せな生活が

突然！

JuJuは恋人と仲よく暮らしていた。しかし、恋人に目をつけた魔法使いが彼女をさらってしまった。さらに、JuJuをサルの姿に変えていった。やりたい放題やられちゃアカン。てなワケでJuJuは進む。

JuJuを助ける役立つアイテムが満載だ

JuJuは、1ミリでも敵や敵の弾に当たってしまったらアウト。即身成仏状態になってしまう。サルだったら、軽やかなフットワークを使って逃げればいいのだが、JuJuはそうもいかない。なんたって歩くスピードが遅い。ジャンプしながら進んだほうが、速いぐらいだ。そんな心もとないサルを助けてくれるのが、種類の豊富なアイテムたちだ。アイテムは道端に落ちてるものや、敵を倒すと出現するものなど、いろいろな方法でJuJuの前に現れる。出るものは拒まず。サクッと取ろう。

敵を倒せば

フルーツが

敵を倒すと、フルーツに変わるコトも……。このフルーツをバキバキ集めよう。点数がバキバキ加算されるぞ。でも、フードのストック表示がねえ。

フードの数が50になると、サルが1匹増える。俗にいう1アップってヤツだな。ベルマークを集めるより効率がいいみたい。コインがとくにナイスだね。

とにかく取ってみよう

アイテムを発見したら考える前に取ってみよう。不利になるようなマイナスアイテムは、まるでなし。これはシューズだ。履けば高くジャンプできるぞ。頭上の敵には気をつけよう。

ショットもいろいろありまっせ！

JuJuは口から弾を出す。巷ではツバやタンを出しているのかと議論になった。しかし、木の実の種を出しているとの結論に達した。だからなんだとか言ったらダメだよ。

見えたら取るしか

空中に浮いている謎のパネル。コイツを取れば種の発射方法が多彩になるのだ。しびれるぜ。

3ウェイや

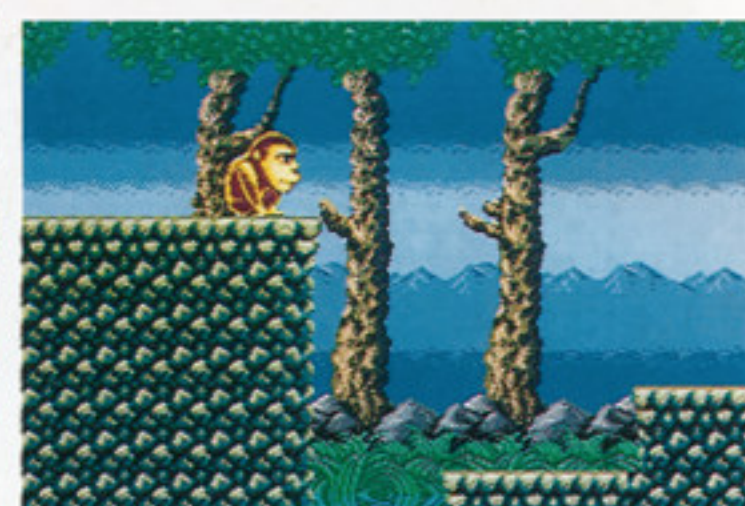
溜め撃ちも

バウンドだって

動きはノロイけどなんとかして急ぐのだ!

さらわれた恋人を救い出すため、自分のホントの姿を取り戻すため、JuJuは爆進する。全部で9ステージの難関は、さらに1ステージが4つに分かれているという過酷な構成になっているぞ。その1ステージのなかの最後の面にボスが待ち受けている。ああ、比類なき障害だ。ボスはやっぱりボスだもんね。

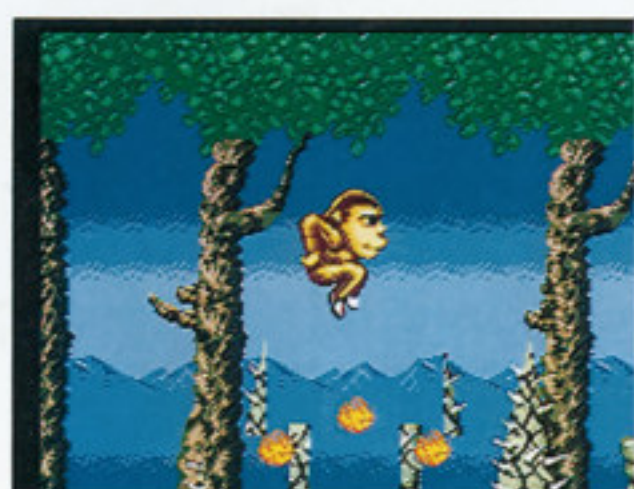
とにかく連射しながら進め。動きが遅い分を攻撃でカバーしなければイカンよ。それに、上や下にも注意しなければいけない。しょっちゅうボタンを駆使してスクロールさせないと、大変な目に会うからだ。気をつけなければいけないコトはたくさんある。でも、そこはサルのやるコト。大目に見てあげましょう。

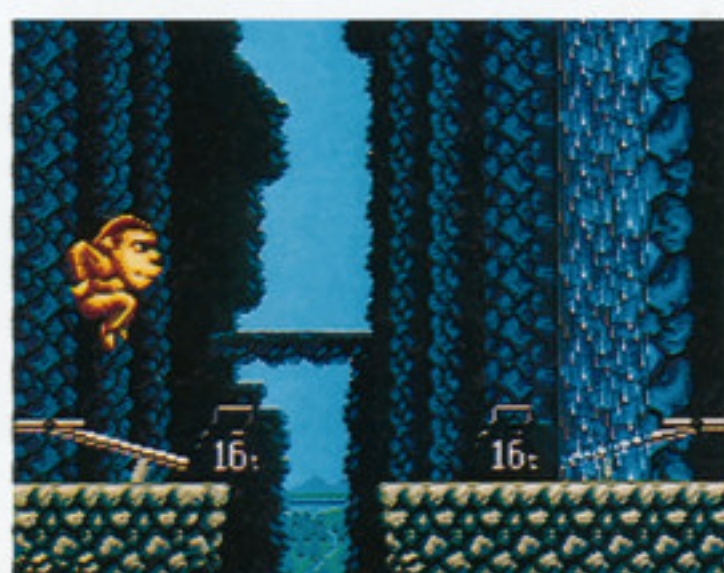
下を確認せよ

ボタンを下に入れて足場を確認しよう。足場があっても敵がいるコトだってあるぞ。石橋を叩いても渡らないような慎重さが必要だ。世の中安全第一だよ。

攻撃方法は2種類ある

通常は種出しで

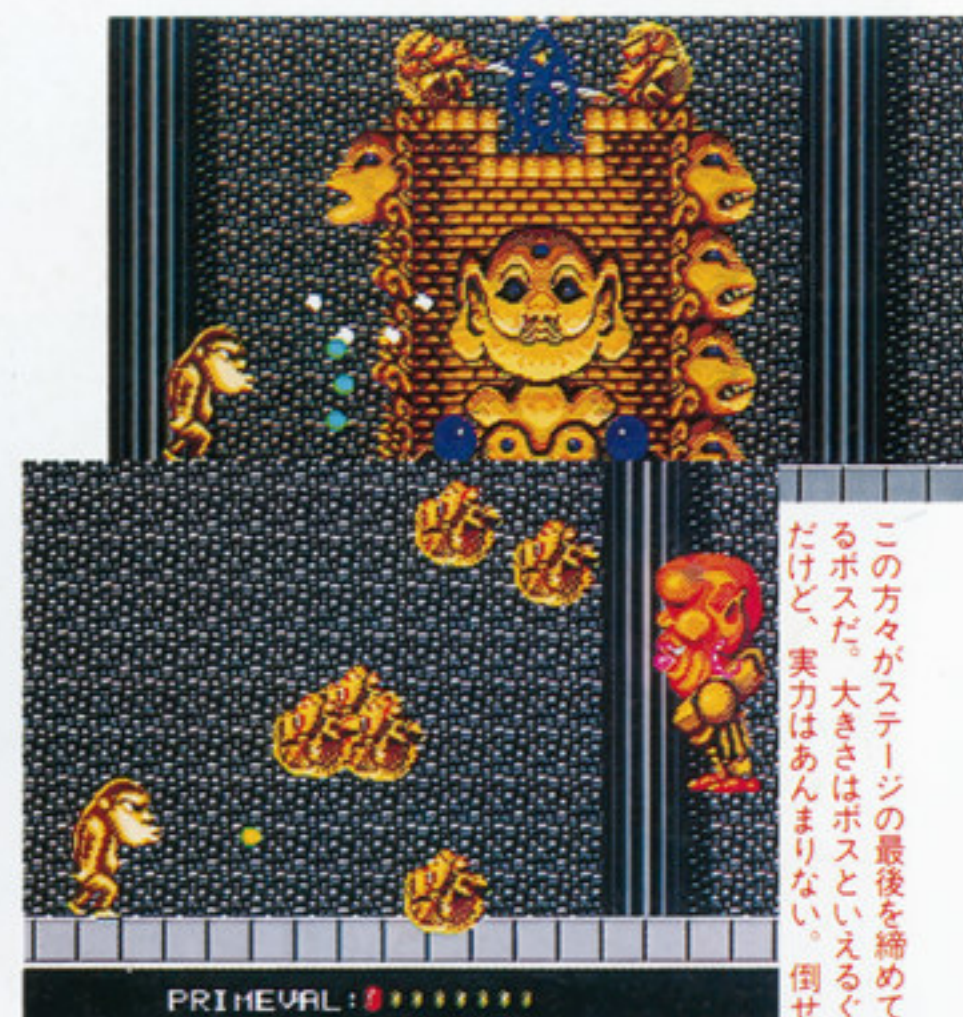
種を撒き散らす。いちばんシンプルでスマートな攻撃方法だ。あ、同じ意味だったね。スマンのう。

原始的にストンピング

踏みつけても倒すコトができる。アグレッシブルに踏みつけよう。踏め踏めー。

おもりの基本は16トン

テコの原理を使って空高くジャンプする。16トンが持ち上がるなんて、サルの体重はどれぐらいあるんだろう。謎ですな。

水中面はイカス

水のなかでは、泳ぎます。どちらかというと平泳ぎに近い方法だ。犬かきはあってもサルかきはないもんな。

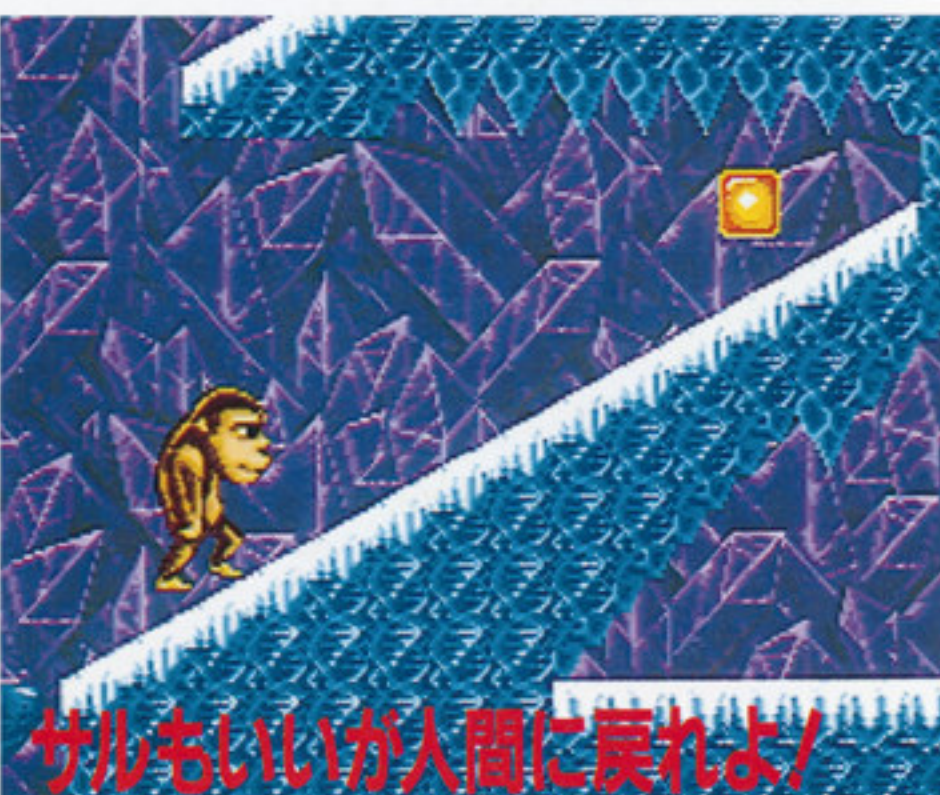
笑わせてくれますな

この方々がステージの最後を締めてくれるボスだ。大きさはボスといえるぐらいだけど、実力はあんまりない。倒せ!

これでボスだよ

ボスのゲージは?

丸がボスの体力だ。赤の丸は、黄色の丸10個分なのだ。ゲージが短いからって油断すると、ヒイヒイ泣いちゃうよ。1発やられたら終わりなんだから細かいコトにこだわるな。

JuJuのアクションにもうメロメロよん

このゲームのセールスポインツは、サルのアクションだ。見ているだけで心が洗われるような……。イカしたヤツなのだ。こんな芸達者だったら日光猿軍団に入っても安心だ。老後の蓄えはしっかりとね。

しゃがみ

しゃがんでも種は出せる。なんだかイジケてるみたい。母性本能をくすぐるかもしれん。

のぼり

ツタにつかまると、グングン上に登ります。もちろん降りるコトもできる。当たり前だな。スマン。

飛び移り

ターザンロープでの飛び移りも見せてくれる。元はターザンと同じようなもんだからね。

サルもいいが人間に戻れよ!

キャッチ・ザ・ハート
TAITO

どじぞう様、どじぞう様、どうか今年一年、
どじを減らして、クラスの誰よりゲームが上手になりますように。

1992年もイケイケどんどんの面白メガドライブシリーズ。
フィニッシュフィニッシュの連続で、人気者の座はだいじょーぶ。

発売日	タイトル	価格
'90.3.3発売	ニュージーランドストーリー	価格6800円
'90.3.23発売	ファイナルブロー	価格6800円
'90.8.10発売	ラスタンサーガII	価格6800円
'90.9.7発売	スペースインベーダー90	価格5900円
'90.10.5発売	レインボーアイランド	価格6800円
'90.12.20発売	ダライアスII	価格8900円
'91.1.25発売	ヴォルフィード	価格5900円
'91.5.31発売	ファイアームスタング	価格6800円
'91.6.28発売	セイントソード	価格6800円
'91.7.26発売	サンダーフォックス	価格8500円
'91.9.25発売	マスターオブウェポン	価格6800円
'91.10.25発売	魔王連獅子	価格6800円
'91.11.15発売	ルナーク	価格6800円

株式会社タイトー

本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 高松●0878(33)6340 ※消費税は含まれておりません。

アッ－どじぞう様だ。

BE-MEGA HOT MENU

BEメガホットメニュー

PART3

港のトレイジア

冒険者にはやはりロマンがほしいもの。ロマンといえば、淡い恋と叙情的な舞台…。そんな少年の慕情をくすぐってくれるのが、この「港のトレイジア」だ。都会の喧騒(けんそう)を忘れてゲームをしたいキミに、こいつはピッタリのRPGだぞ。

RIOT日本テレネット／2月14日発売予定／8,900円／RPG／8M、B・4

ロイはまだ見ぬ世界へ旅立つ

港町ヨハンナで育ったロイは、好奇心の旺盛な少年。彼は見なれた海よりも、街を包むようにそびえている山々に、いつも思いを巡らせていた。そしてある日、旅の商人である叔父(おじ)と一緒に、ついにヨハンナを出る決心をしたのだった。

「港のトレイジア」は、このロイの冒険の旅を描いたRPGだ。え、トレイジアって何なのかわからないって？　トレイジアというのは、ロイの幼なじみの女の子の名前。ヨハンナの街で、ロイの帰りをひたすら待っているんだって。まあ、恋人だろうな。プレイヤーは、そのトレイジアのもとに帰るまでにロイがこなした５つの冒険を、それぞれ１話完結型の小さなシナリオとしてプレイしていく。素敵なドラマがぎっしりつまったゲームなんだ。

雰囲気を盛り上げるビジュアルシーン

海と船が見える、港町ヨハンナ。
僕は物心ついた時から、この風景を見て育った。

トレイジア
「私、あなたの事を絶対忘れない！
あなたが帰る時まで・・・、私・・・

その時こそ君に・・・

各シナリオのオープニングなどは、まるでファンタジーロマン小説の挿絵のような、いくつかの美しいビジュアルシーンで構成されている。懐かしさを感じさせる色使いや、郷愁をそそるＢＧＭで、とってもせつないようなの気分にされてしまうのだ。感情移入しやすいなあ。

画面の見方

ゲーム画面

キャラ名
HP
MP

メッセージ画面

① 剣による攻撃
② 魔法を使う
③ 防御する
④ 逃げる

戦闘シーン

戦闘はシミュレーションふうだ。まず、上で説明したアイコンでパーティーの行動を決定。すると敵とパーティーがそれぞれ、そのターンでできることをこなし、再びアイコン入力モードに戻る。どちらかが全滅するまで続くぞ。

最初にロイを待ち受ける冒険は森の怪物退治

さて、オープニングが終わると、ロイはひとりで、サロンという名の街にたたずんでいる。あれ、一緒にヨハンナを出た叔父さんとやらはどこへ行ってしまったんだろう。まあ、細かいことは抜きにして、初めて見る異国の街を、さっそく歩き回ってみようではないの。

しかしこの街は広すぎる。どこへ行ったらいいのか見当もつかないよね。ブラブラしていると、街の人が領主の演説を聞くことを勧めてくるはずだぞ。領主の館は街の北の方にあるので行ってみよう。

領主は、北の森に怪物が住みついて街の安全を脅かしているから、退治に協力してほしいと呼びかける。どうやら、これがロイの最初の冒険になりそうだ。一緒に演説を聞いていたヤツらに話しかけて、パーティーを結成し、怪物退治に出かけよう。街の人の話では、どうやら領主の演説には裏があるみたいなんだけど……。

サロンの街は広～い!

あんた、旅の人だろ。
それもまだ駆け出しの旅人だ。
俺の話を聞くかい?

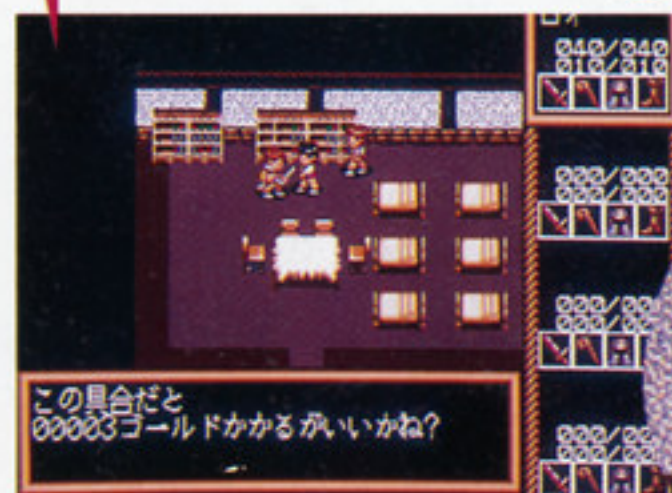
広いうえに建物の数もものすごく多いサロンの街。1軒1軒まわるとかなりキツイけど、がんばって情報を集めなきゃね。

宿屋

旅の帳簿に記入しますか?

宿屋はセーブポイントになっている。宿泊すると、ヒットポイントなども回復させることができる。

病院

この具合だと
00003ゴールドかかるがいいかね?

病院でもヒットポイントやマジックポイントは回復できるぞ。

ひとめでわかる看板が目印なのだ!!

領主の演説を聞こう!

よくぞ集まってくれた、勇者達よ!
もう皆、話は聞いておると思うが、
北の森の事だ。

領主の家は、北西のあたりにある。ほかの建物よりもだいぶ大きいので、すぐにわかると思うよ。ここでの演説を聞くと、パネジー、マゼラン、フロイドの3人の仲間ができるよ。

賢者の家

領主はこの街にずっと前からいた訳じゃない。数年前にこのサロンの街に来たのだ。

領主と対立中の、村の賢者が住んでいる。領主の話を聞いたら、必ず彼の話も聞いておこう。

武器屋

いらっしゃいませ。
武器屋です。

武器屋や防具屋はサロンの街の中だけでも何軒かが競合している。根気よく全部回ってみてね。

雑貨屋

いらっしゃいませ。
雑貨屋です。

HPやMPを回復させる食べ物や、薬となる宝石類を扱っているお店だ。

マーケット

いらっしゃい、いらっしゃい。
ここはサロンの食べ物市場
カウンター越しに話しかけてね

食品を扱っている雑貨屋さんが建ち並ぶ、屋外マーケットだ。予算に応じて買いそろえておこう。

いよいよ森へ出発だ

サロンの街で戦いの準備を整えたら、いよいよ森へ向かって出発しよう。宿帳への記入と、HP回復用のアイテムだけは忘れずにね。たとえばメロンとか。

さて、森の中へ入るにはまず川を渡らなければならない。サロンの街から東へ、川沿いにずっと歩いて行くと、橋がかかっているのでそれを利用しよう。森への入口は2カ所あり、川を渡ってから東へ行っても西へ行ってもオーケーだよん。

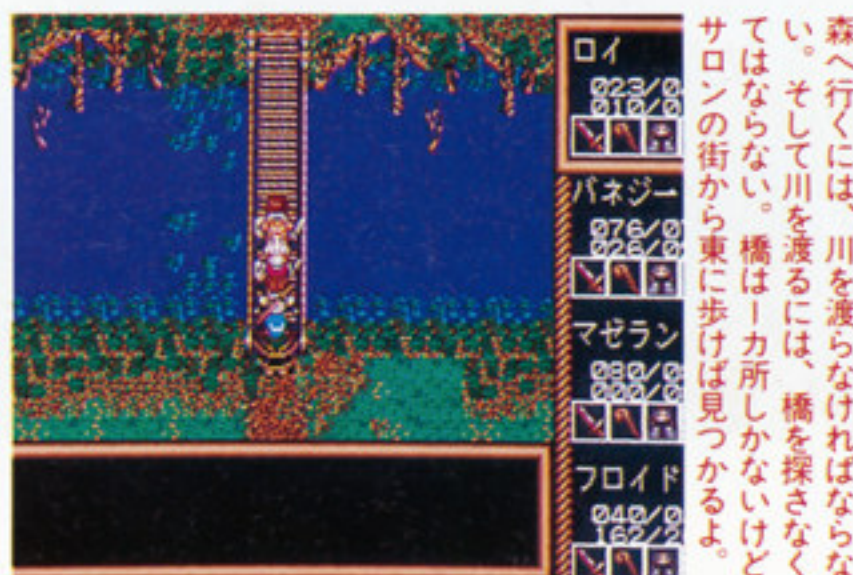
森の中に入ったら、怪物が住むという洞窟を探そう。ちゃんと道がついているので、マッピングして行けばすぐに見つかると思うよ。

洞窟の中は迷路になっているが、そんなに複雑ではない。怪物は地下2階にいるぞ。心してかかれ!

森へ行くには、川を渡らなければならない。そして川を渡るには、橋を探さなくてはならない。橋は1カ所しかないけど、サロンの街から東に歩けば見つかるよ。

マゼラン
おい、みんな、左のやつ、
森の入り口じゃねえか?

森の入口のひとつだ。もう一方の入口を利用しても、何の違いもない。森の中にある洞窟では、ショッキングで許せない事件がロイたちを待ち受けているぞ。

港のトレイジア

シャドー・オブ・ザ・ビースト～魔性の掟～

アクションゲームファン待望の超ショッキングなメガドラソフトがもうすぐ発売される。腕自慢のアナタ、テクニシャンのキミにぴったりのゲームだ。おどろおどろしいが美しいグラフィック。いつのまにかキミは幻想の世界に入り込んでいる。

ビクター音産／3月発売予定／8,800円／ACT／8M

超エグアクションゲームが目の前に!!

主人公の名はディーノ。彼は幼いころ、悪の化身、ビーストにさらわれ、醜い野獣に変身させられてしまった。彼はもとの自分にもどるためにビーストを倒す旅に出た……。

基本的にはとにかく、殴る、蹴るのバリバリアクション。数々のアイテムを取りながら、進んでいけばいいのだ。ディーノの行く手にはおびただしい数の野獣、巨大な昆虫、グロテスクなトラップが待ちかまえている。また、ところどころから超デカのモンスターが襲いかかってくる。この向かってくる敵たちには、並み大抵のテクじゃ歯がたたないこともある。しかもこのハードなアクションの画面背景は、実に13重もスクロールする超豪華版なのだ。

華麗なアクションと恐怖のステージ

な、なんだ？ このグロテスクな像は？ パンチし続けると、モンスターが出現！

"IN"の表示の中に入ると、いかにもコワそうなテロップが流れるのだ。

ゲームのはじめは、とりあえずパンチとキックのみの戦いになる。初めのうちは、その難しさに舌を巻くかもしれない。敵どもの動きがとにかく速いのだ。敵が現れたら、できるだけ速くパンチかキックをおみまいしてやろう。また、ステージが進むと、飛び道具が使えるようになる。この飛び道具を使わないと、クリアできないところも出てくるぞ。

ところでこのゲーム、ステージの最初はフィールド面。このフィールド面には井戸や怪しげな城があり、そこに"IN"と表示されたところがあるのでそこに入ってみよう。すると、想像を絶する悪夢のステージが出現する。とにかくパターンを覚えることが先決。

SAVANNA ネクロポリスの大地

数々のトラップとグロテスクなモンスター！

ゲームのオープニングステージがここだ。最初から容赦なくグロっぽい敵が襲いかかってくる。だけどタイミングさえ合えば、ほとんど一撃で倒せる奴らばかりだ。マイキャラは十字キーで行きたい方向に向けると、いきなり走るので、かなり疾走感がある。つい、突っ走ってしまうけれど、ここはひとつ、ゆっくり敵の出現をよく見すえ、確実に倒していくべきだ。さらに、地面からトゲのある木や鋭い爪をもつ巨大な手なんかが現れる。これらは倒すことのできないトラップなのだ。地面から出てくるパターンを見切って進むべきだろう。また、背景も一応青空なんだけど、飛行船が飛んだりして、不気味なムードに思わずはまってしまうだろう。

いきなり後方からボールのようなものがいっぱい飛んできた！ でもこいつらはパンチで飛ばすことができるんだ。

うひゃーっ！ コワイよー！ トゲトゲの容赦ない攻撃。しかも下からゴキブリがカサカサと襲う！ 難関だ。

これは目玉が現れたり消えたりする。このブヨブヨした感じがいかにもリアルで凄い。

こんなにデカイ手のオバケが出てくるなんてひどいよ、こわいよ、といっている間にすばやく通り抜ける、そんなところなのだ。

怪鳥出現!!

DEEP CAVE ～悪魔の洞窟

スタート地点だったネクロポリスの大地から左方向へ進もう。そして、"HOME"という怪しい表示のところを入ってみよう。そこがこの悪魔の洞窟なのだ。

ここもおびただしい数の敵がキミを襲う。ほんとによくこれだけ考えられたなあ、と思わせるほどの数なんだ。ただ、ここも基本的に一撃で倒せるんだけど、天井から襲ってきたり、壁にへばりつてるヤツがいるのでかなりムズイ。多少のダメージは、しかたがない。でも、ところどころに回復アイテムがあるのでなんとか進んで行けるはず。

ここの目的は鍵を2つ取ること。これを取らないと絶対に外に出られないのだ。その鍵はどこにあるのかは、プレイしてからのお楽しみ。複雑なダンジョン風ステージを堪能してほしい。また、ここはパンチ、キックだけじゃなく、光線のようなものが発射できるのだ。これはこのステージの中ボスを倒すためのものだぞ。

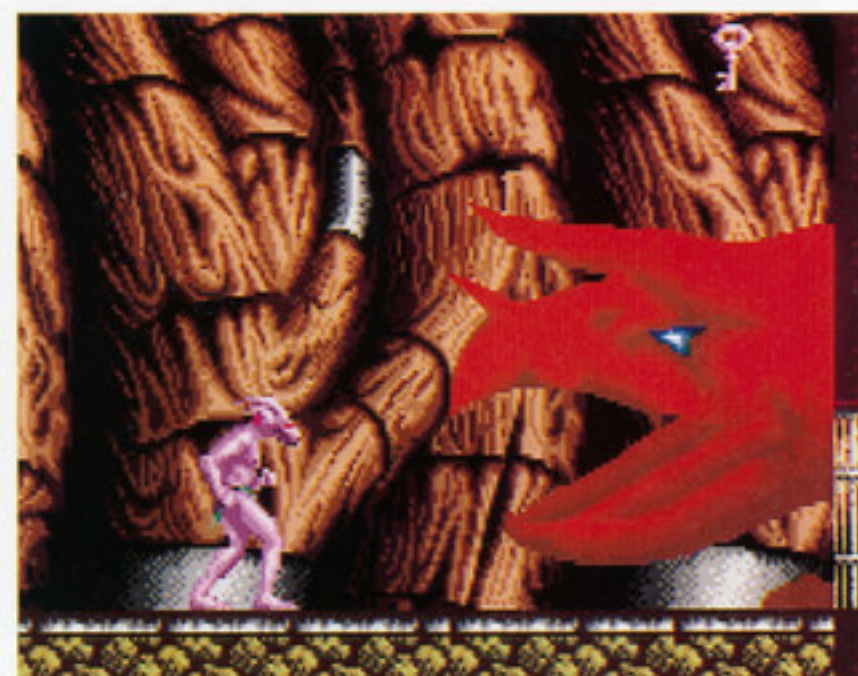
飛び道具で攻撃をさらにパワーアップ!!

こいつが持っている銀の玉。こいつが怪しい。火を吹いてくるのでしゃがんで避けよう。そして火の吹くタイミングを見よう。

火の吹かないときを見計ってジャンプ！この銀の玉に向かってキックしよう。5発ぐらい蹴ると、この玉は消えてしまう。

すると、ほら、光線を出すことができる。これはこの先の敵に使うんだ。

アイテムを有効に使い、中ボスを倒せ！

光線はこの中ボスに使うんだ。なるべく連射してこいつにダメージを与えよう。少しでも触れると、すぐ死んでしまうので注意しよう。

おおっと！こいつもデカイ！これがこのステージの最終ボス。あるアイテムを取らないと倒せない。とにかく、くまなくステージを回った人が最後に笑うぞ。

CASTLE ～狂気の館

〝悪魔の洞窟〟をクリアすると、再び〝ネクロポリスの大地〟に戻ってくる。今度は右方向に進もう。すると、これまたおどろおどろしい城が見えてくる。ここで気をつけることは、必ず入口付近あるたいまつを持ってから中に入ること。そうしないと、中が真っ暗で何も見えないぞ。

このステージは〝悪魔の洞窟〟以上にムズい。敵の出現のしかたがとにかくいやらしい。やたらに速い動きで突進してくるヤツや、床からいきなり槍などを飛ばしてくるヤツがいる。とにかくパターンを覚えて進むしか攻略の道はないぞ。それからステージの途中で光線銃を手に入れよう。そこから、いきなりシューティング面になってしまう。なかなか過激なステージだ。

これまた超ムズだが、ゾクゾクするステージ！

入口の右にほら、たいまつがあるでしょ。これを必ず取ってから中に入ろう。そうすれば城の中がちゃんと見える。

上から円盤のようなヤツが襲う！右からはすばしっこいヤツが突っ込んでくる！　ひえーっ！

ステージの後半あたりで写真のような飛び道具が手に入る。これでバシバシ攻撃できる！

いきなりシューティング面になるスゴさ!!

アクションなのに並のシューティングをはるかに超えるグラフィックと臨場感。この超デカキャラを見よ!!

BEAST

ジョー・モンタナII スポーツトークフットボール

あの名作ジョー・モンタナがさらにパワーアップ。ガンガンしゃべる解説者つきで帰ってきたぞ！　とにかく、アメフトファンなら問答無用、そうじゃない人も問答無用で楽しめる、究極のアメリカンフットボールだ!!

セガ/1月24日発売予定/7,000円/SPT/8M

モンタナ旋風ふたたび！

アメフトファンが待ちに待った、まさに究極のフットボールゲーム、それがここで紹介する「ジョー・モンタナII　スポーツトークフットボール」だ。

前作との大きな違いは、画面がサイドビューに変更されたことと、それにともなうパスやキックの操作方法の変更など。しかしなにより驚くのは、解説のおっちゃんが英語でガンガンしゃべりまくることだ。まるで実際の試合をしているみたいな気分になる、盛り上げ効果バッグンのうれしい変更といえよう。

ただ、前作はいまだに高い評価を受けている傑作。そんなに変更して、前作のクオリティーを保てるのか……と不安な読者も多いだろう。しかし、はっきりいってそんな心配はまったく無用／　データの豊富さ、プレイヤーの動きなど、どれも前作以上にパワーアップしているのだ。

まさにアメフトゲームの決定打。ファン必携の改心作だゾ／

難易度から2つのゲームタイプ、時間、チーム選択、解説や天候変化の有無までセットできるのだ。

盛り上がる場面では、ズームビューでプレイヤーの動きがアップになる。リアルで迫力満点のアクションを楽しめるぞ！

得点時や各クォーターの終りには、両チームの成績が表示される。データがギッシリで、その試合の展開が一目で解るぞ。

チーム選択は2WAY

このゲームには、全28チームのデータが入っている。チームの選択方法は2とおり。自分の好きなチームをそのまま選ぶやり方と、各チームの好きな選手を集めてきてオリジナルのチームを作るやり方だ。

選手の名前をいわれてもピンとこない、という人でも大丈夫。選手を選択するときは各選手の能力が表示されるので、一目でその選手の特徴がつかめてしまうというわけだ。

Team Select

チームの選択はこのロッカールーム風の画面で。1P、2Pともに、好きなチームに変更することが可能。

Dream Team

基本チームを選んだ後、主要ポジションのメンバー6人を、好きなチームから選んでくることができるのだ。

初期状態では、プレイヤーは自動的に、ジョー・モンタナがクォーターバックを務めるサンフランシスコチームに設定される。攻守ともにバランスのとれた、いいチームだ。

チームセレクトを使えば、自分のチームをサンフランシスコ以外に変更することも可能だ。もちろん対戦相手のほうもを変えることもできる。いろんなチームと対戦してみよう。

各チームのユニフォームの色は2種類ずつ。プレイヤーがユニフォームを決定すると、相手チームのユニフォームが、見分けがつきやすいほうの色のものに自動的に選択されるのだ。

2つのゲームモード

このゲームは〝Exhibition〟と〝League〟の2タイプのゲームが楽しめる。

〝Exhibition〟は模範試合、つまり1回限りの試合。好きなチームを組み合わせて遊べるのだ。いろんなチームでプレーして自分にあうチームを探すのもいいし、逆にいろんなチームと対戦してみるのも面白いだろう。

〝League〟は、文字どおりリーグ戦。自分のチームを決めたら、その他の全チームと対戦してリーグ制覇を目指すのだ。当然リーグ終了まではかなり時間がかかるので、パスワード方式が採用されている。じっくり腰をすえて楽しみたい、という人におすすめだ。

Exhibition

いろんな組み合せを楽しんだり、逆に何度も同じチームと戦ったりできるモード。練習用にも向いている。

League

気に入った1つのチームを率いて、長いリーグ戦を戦うというモード。ゲームになれたらぜひ挑戦したい。

〝League〟モードは終了まで時間がかかるため、途中で止められるようにパスワード方式になっている。

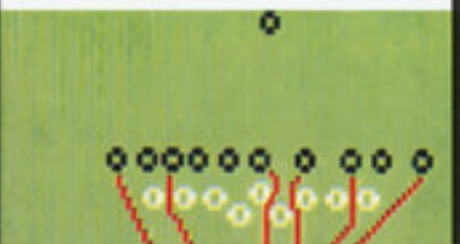
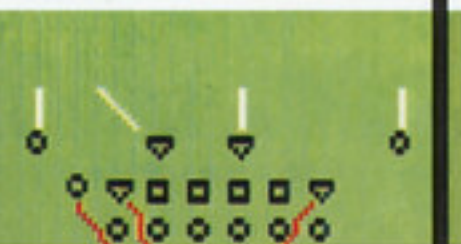
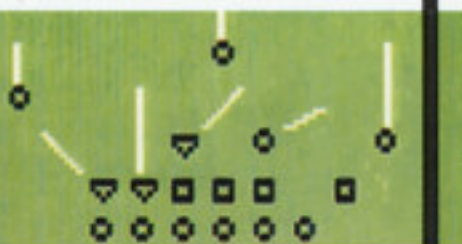
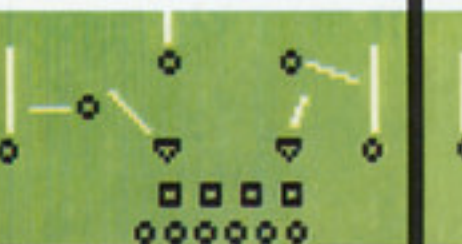
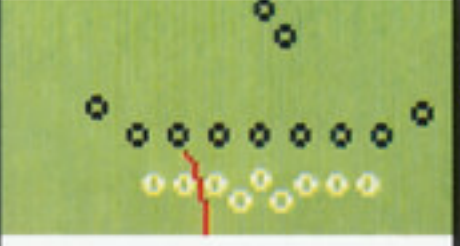
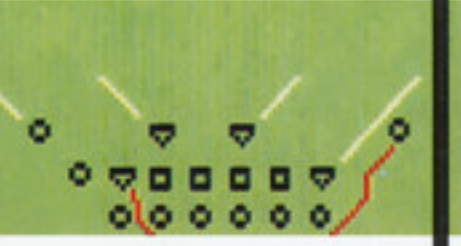
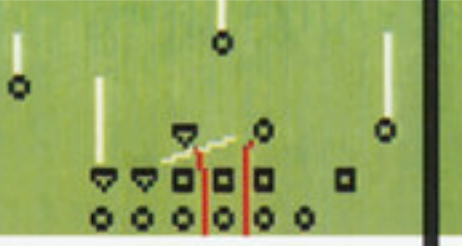
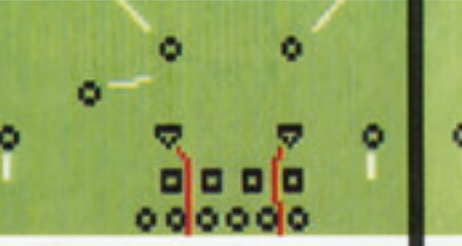
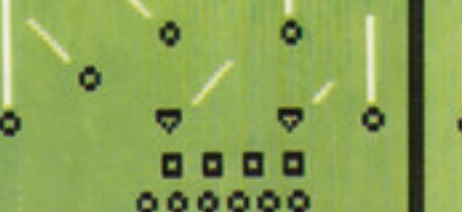
両モードに共通しているのが、対コンピュータ戦での難易度。ビギナーにすれば、敵のフォーメーションが事前にわかるのだ。

全66種のフォーメーションを使いこなせ!!

オフェンス・フォーメーション

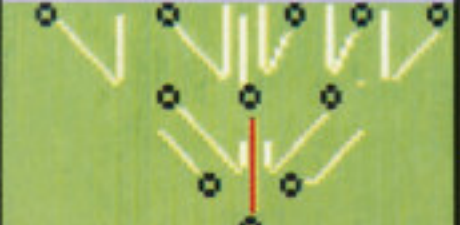
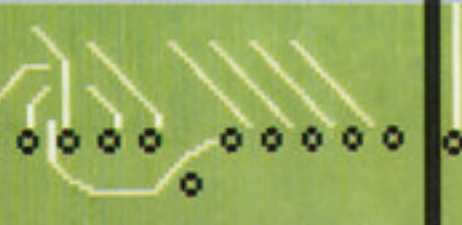
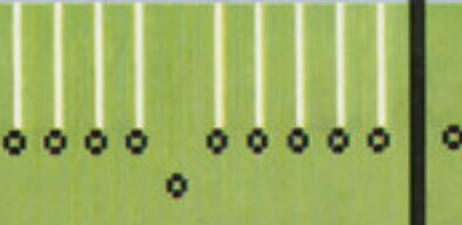
意表をつくか、力で押すか、腕の見せどころだ!

SLOT	SHOT GUN	TIGHT	BLUE	ACE	RED
POWER WEAK	DRAW	BUCK	COUNTER GAP WEAK	DRAW	FLIP WEAK
LEAD STRONG	DOUBLE IN	PITCH STRONG	272 CORNER	628 ZOOM	LEAD STRONG
639 HOOK	999 SEAM	X DERAY	SHOOTS/SLANTS	585 HOOK	444 FLAT
REVERSE	COUNTER GAP	BOOTLEG	SWEEP STRONG	COUNTER GAP WEAK	SWEEP STRONG
775 HOOK	496 DRAG	NAKED BOOTLEG	HALFBACK PASS	BLUNT STRONG	343 HOOK
886 FLAT	OVER-UNDER	839 SWING	492 QUICK	999 SEAM	949 HOOK

特殊攻撃

攻撃権を失うかわりに、効率よくボールを前進させるキック。この特殊な攻撃は、うまく使えば、試合の流れを変る強力な武器になるのだ!

PUNT			FIELD GOLD	
FAKE PUNT	PUNT	FAKE PUNT	FIELD GOAL	FAKE FIELD GOAL

ジョー・モンタナII

GO!! GO!!

ディフェンス・フォーメーション

敵の攻撃をうまく読んで、最適な防御パターンを選べ！

ODD	SPECIAL TEAMS	GOAL LINE	46	NICKEL	EVEN
COVER 3 STRONG	PUNT BLOCK	DOUBLE SMASH	6 ZONE	DOUBLE INVERT	COVER 3 CLOUD
COVER 2	PUNT RETURN	CRASH WEAK	MONSTER STING	0 BLITZ	COVER 2 BLITZ
RED DOG STORM	FIELD GOAL BLOCK	DOUBLE STUNT	CORNER STORM	DAIME PREVENT	DBLE SAFETY FIRE

キックオフフォーメーション

ゲームは最初が肝心。キックオフにも頭をしぼって、少しでも前進だ！

レシーブするチーム			キックするチーム		
RETURN LEFT	RETURN-WEDGE	RETURN RIGHT	ONSIDE LEFT	KICK OFF	ONSIDE RIGHT

華麗なプレイにハデなビジュアル、気分はすっかり米国民！(アメリカン)

AMERICAN TASTE!

このゲームのスゴさは、ゲーム自体の面白さだけじゃない！　なによりもうれしいのは、アメフト独特の雰囲気だ。

解説者はスピーク・イングリッシュだわ、点が入りゃポップコーン持ったオッサンたちがおどり狂うわで、気分はあっという間にアメリカン。実際のゲームみたいにハデで陽気な雰囲気が楽しめるのだ。コンピュータ対コンピュータで試合をさせておけば、これはもうほとんど環境ビデオ。ゲームに疲れたら、こんな楽しみ方も面白いかもね。

点が入ると敵味方かまわず踊りまくる2人組オヤジ。ウーン、アメリカン(？)。

日本の人気者、ハリネズミのソニックが登場することもあるのだ。

SSN

GAME OF THE WEEK

ハーフタイムと試合終了時に入る、ＳＳＮスポーツニュース。その時点での両チームのSTATISTICS画面（両チームの得点や動きのデータを表示するもの）を出すのだが、アナウンサーが原稿を読むために下を向いたり、バックの絵が変わったりと、なかなか芸が細かい。こんな遊び心も、雰囲気を盛り上げてくれるのだ。

Sega Falcom ACT. 3

セガ・ファルコム通信

Knowledge which is felt
to be boring is of little use,
but knowledge which is assimilated eagerly

セガ・ファルコム通信も今回で3回目、セガ・ファルコムについての要望や企画アイデアなどの手紙が続々と送られてきている。てなわけで今回は、お便り特集！

S・F HOT LINE

読者とセガ・ファルコムをつなぐ、このコーナー。たくさんのお便りをありがとう。届いた手紙は全て見ていただいているよ。

いきなりですが、セガ・ファルコムに提案。
メガドライブ専用マウスを開発してみてはどうでしょうか。（出来るかどうか詳しい事はよく解りませんが…）
理由は…最近MDではSLGが増えてきました。
これからも増えるでしょう。
そこで、マウスがあると操作が楽になると思ったのです。ファルコム新作の「ブランディッシュ」だって、出せる可能性がでてくるし……。
（ロードモナークも移植してほしいし…）
とにかく、今回は、セガファルコムは、ゲーム以外もやるということについての提案でした

ファルコムで、まいて、忘れちゃいけないのが「ドラスレVI」の「イースI&II」です。

静岡県／飛田修一　●マウスの要請は初めてだ。あると便利だね。

ぼくは、今までにないRPGゲームがプレイしたいなと思っています。
最近では、セガさんの「レンタヒーロー」は少し変っていて気に入っています。
ぼくは、アリが主人公だったり、鳥だったり、また、逆にモンスターが主人公でできたらおもしろいんじゃないかと思います。
とにかく、今までにない新鮮なゲームを作ってもらいたいと思います。
移植もいいけどオリジナルゲームに期待しています。
がんばって下さい。

千葉県／飯塚慶祐　●タイトルは「アントヒーロー」ってか!?

セガ・ファルコムさん、聞いとくれ！

僕は、パソコンをもっていません。だから、ファルコムのパソコンゲームについてくわしく知りません。だから、パソコンでのファルコムの名作ソフトを、どんどんMEGA-CDへ移植してほしいです。でも「イース」シリーズや「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」などはもう、他機種で移植されているので、MEGA-CDでしか遊べないゲームを移植してほしいです。（「ダイナソア」や「ブランディッシュ」など）。将来的には、他機種で移植されているゲームも出してほしいですが、今はMEGA-CDの出荷台数を伸ばすことが大事だと思うのです。それから最後に、あの「イース」シリーズの外伝をMEGA-CDで出してくれないでしょうか。もし、「イース外伝」が出るのなら、他機種のユーザーもMEGA-CDを買いたくなると思います。

大阪府／檜　典員

●従来のファンのみならず、「パソコン版は持っていないけど、MDでファンになりました」という方々が急増中。今後、こういったファンも増えていくんだろうな。

RPGかARPGの場合だが、武器やアイテムは形が全て違って、一目でわかるという作りにしてほしい。新たな武器を発見したときなど、ドラクエのように名前が字で出るだけでは、さびしすぎるし、物足りないと思う。次に敵キャラ。特に、ボスに対して弱点をはっきりしてほしい。武器も、この敵にはこれしか効かないとか、このアイテムが必要だとかあってもいい。あと、MEGA-CDなら、初め小さかった敵が、拡大して巨大化するというものも、スプライトの拡大ができるのなら、ぜひやってほしい。最後に、今、流行の格闘技物のように、技の多さを加えられないかということだ。ARPGならなおさら視覚的に訴えかけてくるし、アクション性も問われるので、垂直斬りはもちろん、二刀流で長七郎のように斬るという技もいいかもしれない。それも奥義イベントで身につけるか、実戦の中で開花するかどちらでもいいが、RPGでは自由に使えないようにする。そして、ボスの時など、あと一撃で死ぬというぐらいまでダメージを加えたら、自動的にイベントが始まり、声で「とどめだ！　×●▲■●×▲」という感じで叫んだらかっこいいと思う。

山口県／橋本直也

●叫んでとどめを喰らわす、というのがいい。

お便り大募集

いつもセガ・ファルコムを応援してくれて、ありがとう。

このコーナーでは、セガ・ファルコムへの希望、意見、質問など募集中。もちろん、イラストもOK。その際は、ペンで描いてくれると載りやすいぞ。通常のお便りでも、ハガキのまま載せることがあるので、なるべくエンピツでは書かないでちょ。ペンネーム希望者は、忘れず書いてね。今年も、よろしう。

〒108　東京都港区高輪2-19-13　NS高輪ビル
BEメガ編集部「セガ・ファルコム通信」係まで

このゲームを移植希望！

ファミコンやMSXで発売された、「ドラゴンスレイヤーⅣ」を移植希望！　その理由は、それぞれ特技をもった家族が、みんなで力を合わせてドラゴンを倒す、という設定が良かったこともあるけれど、ファミコンやMSXで発売されている中に、今のところでは満足できるものがないのも理由の１つです。できることなら、MDの性能を生かして、早めに移植してくれるのを祈ってます。(ドラスレファミリーが一番面白かった)。
兵庫県／袋井雅人
●「ドラゴンスレイヤー」シリーズの移植希望、多いなぁ。

「ソーサリアン」の全シナリオを、MEGA-CDで出してほしい。絶対、お願いしますっ!!
千葉県／和田雄二／14歳
●弱冠14歳にして「ソーサリアン」の全シナリオを移植希望！　もし実現したら、お小遣いが足りなくなっちゃうかもよ。今から貯金だ。

「イース」と「イースII」を移植してほしい。それもMEGA-CDで１枚に１本で出してほしい。フィーナやリリアが、アニメーションするMUSICモードもつけてほしい。
神奈川県／高橋宙威
●ダントツ人気の「イース」シリーズ。リリアやフィーナの人気も、これまた根強い。女性は、永遠のテーマだからなぁ……。

「イース」、「イースII」、「ソーサリアン」、「ダイナソア」移植希望。「イースI・II」に関しては、PCエンジンのCD-ROM²のような形でいいが、キャラクターをちゃんと描いてほしい。ROM²のエンディングの顔とかは、まったくなっていない。「ソーサリアン」は、CDだけのオリジナルにしてほしい。「ダイナソア」は、ちゃんと移植してくれればいい。
埼玉県／川上普史
●ROM²をプレイした人も、MEGA-CD版を希望している。何度プレイしても、いいものはいいということだ。

CDといえば、ベスト版がつきもの。「ソーサリアンベスト20」なんてあったらいいな。でも、ベスト版どうしでダブるのはイヤだよ。
神奈川県／皇　聖／18才
●これは意外な希望。面白いぞ。

MEGA-CD
への移植希望
その1
ブランディッシュ
この際、マウスも発売して下さい。
その2
ダイナソア
しゃべったら最高っすよ！
その3
ロードモナーク
その4
ドラゴンスレイヤー英雄伝説
メガドラは パレット数が少ないが、がんばって
移植して下さい。

北九州市／森本寛明　●今回、マウス開発の希望も多かったなぁ。

セガ・ファルコムより一言

セガ・ファルコムのメリットは、ファルコムからのタイトルを、早くもってこれるということです。オリジナルは、最初はあまり考えていません。ファルコムの新作のほうが、ユーザーの期待は高いんじゃないでしょうか。ファルコムの最新作の評判がよければ、そちらの可能性のほうが高いです。

MEGA-CDへの移植は、大幅なボリュームアップが必要です。ROMカートリッジはフロッピーに比べ、容量が小さいですが、CDは逆に大きいわけですから、移植をするにしても、「忠実な移植」、にはならないと思います。原作の意図を生かし＋αをつけ加えって感じです。
開発課長／上村　裕氏

スタッフになりたいのですが…

こういった手紙が多く見られる。「将来、セガ・ファルコムに入社したい」、「セガ・ファルコムのプログラマーになりたい」などなど。

夢をもつのは、すごくいいことだ。自分のやりたいことをやるのが、一番いい。だが、忘れてもらっては困るのが、セガ・ファルコム（に限らず）は、〝会社〞だということ。ゲームを作るということは、〝仕事〞だということ。

ゲームが好きだから入社したい、というのでは、あくまでユーザー（ファン）の域でしかない。もちろん、好きだという気持ちは大切だし、なくてはならない要素ではある。ただ、それだけでは〝仕事〞にならない。このところを、誤解ないように考えてほしい。たとえば、プログラマーになりたいのなら、プログラムに関する、それなりの知識が必要だ。何も知らず、ただプログラマーになりたい、と思っているだけでは、社会では通用しない。

自分なりに、真剣に問いかけてもらいたい。自分は本当に、ゲーム作りを仕事にしたいのか、と。人によっては、ゲームの世界ではなく、もっと別なところに道があるのかもしれないし。自分の才能を生かせる仕事で、がんばってほしい。希望する人たちの意気を、つぶしてやろうと思って書いているのではない。どうか、誤解なきように。

上村氏から、こういった方々へ以上のようなお返事をいただいた。じっくり読んでほしい。

セガ・ファルコムより一言

即戦力がほしいですね。何も知らない人には、何もできない。そして、特殊技能です。サウンドなら、作曲に関して特に才能があるとか。そういう方は、経験がなくても育てる価値はあります。技術・才能が問題なのは、サウンド・デザインです。デザインも実際、開発の中で絵を描く。当然、コンピュータで絵を描きます。触ったことがなくても絵心があれば、早い人なら一週間ぐらいで即戦力になる。特殊技能がそこそこでも、つぶしがきく。プログラムがある程度わかって、自分でデザインしたものを処理できるなら、それはそれでいいわけです。サウンドについても同じです。そういった点を考え、基準にあった方を、一般応募人員から選考して面接しています。ゲームを作りたい、という気持ちだけでは実際はむりです。

ゲームデザイナーを志望される方は多い。ただ、開発の現場を知らず、〝開発〞を抜きにして企画書というのは、嘆願書でしかない。ほかのゲームの、一部を変えたものを書いてもらっても、現実には開発できません。ですが、こういったものは、企画書として使えなくても、ユーザーの意見として、十分参考にさせていただきます。
開発課長／上村　裕氏

暗黒の星々、灼熱の大陸

ALISIA DRAGOON
アリシア ドラグーン

BEFORE STORY

文：ゲームアーツ 画：佐藤 肇

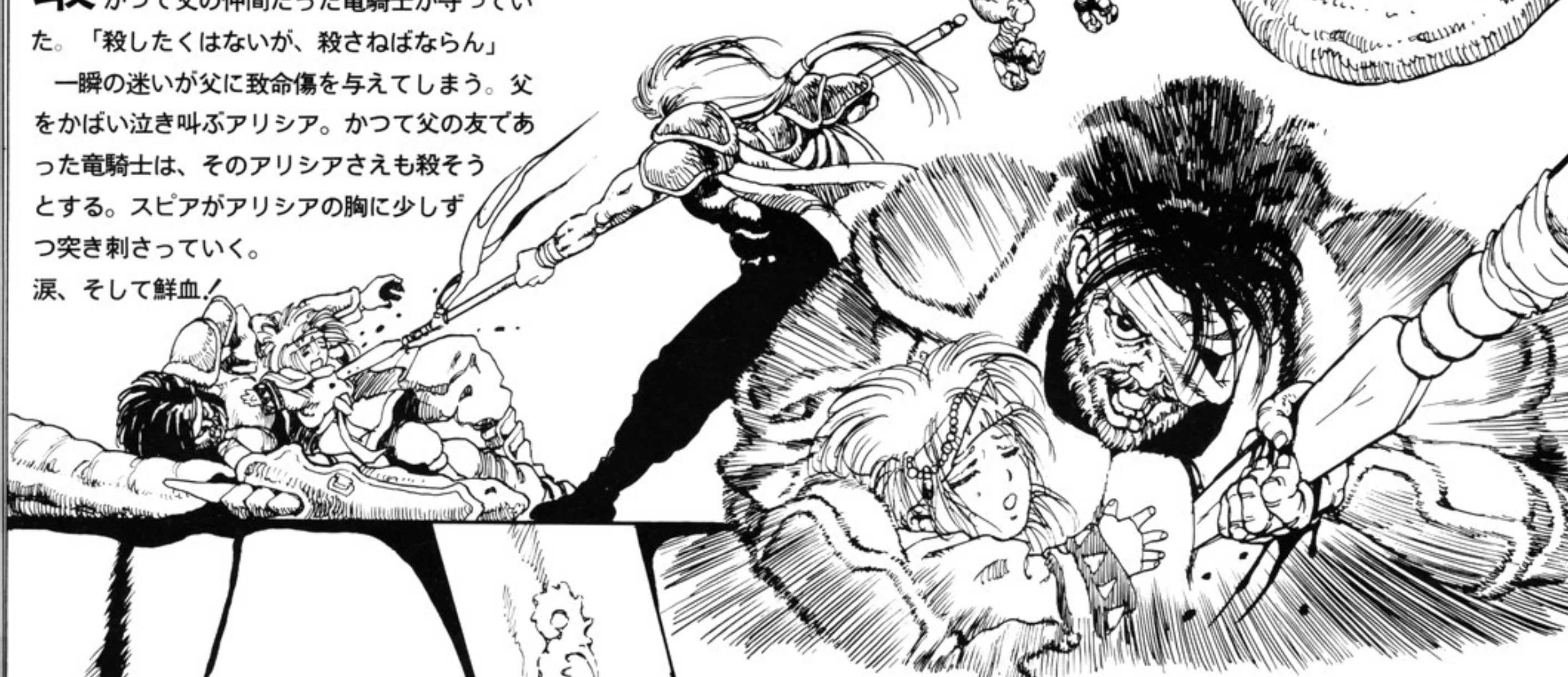
暗黒の宇宙空間を進む不気味な宇宙船団。その中には邪悪な者どもが眠り続け、文明反応のある星を見つけると自動的にその星に向かうようにプログラムされていた。「アリシア ドラグーン」の真の物語は、こうして始まる。ゲームだけでは語りつくせない「アリシア ドラグーン」のバッググランドストーリーをここに紹介しよう。

宇宙船の１つが、ある辺境の星に不時着し、邪悪な者が目覚めた。その者は自らの宗教に染めんとするため“聖戦”という名の戦いを始めた。戦いは拡大し、人々は自らの意志とは関係なく次々と邪悪な気に染まっていった。

この戦いで邪悪な者に多くのダメージを与えたのが、竜騎士隊の隊長であるアリシアの父だった。しかし、真の竜騎士の多くが邪悪な者に寝返り、敵となっていった。彼は邪悪な者を倒し、12の〝魔神の繭(まゆ)〟を焼き払うために、数少ない真の竜騎士と幼いアリシアとともに戦い続けていた。このときアリシアは、わずか５歳であった。

最後に残った2つの繭。そのうちの1つは、かつて父の仲間だった竜騎士が守っていた。「殺したくはないが、殺さねばならん」

一瞬の迷いが父に致命傷を与えてしまう。父をかばい泣き叫ぶアリシア。かつて父の友であった竜騎士は、そのアリシアさえも殺そうとする。スピアがアリシアの胸に少しずつ突き刺さっていく。

涙、そして鮮血！

その槍先をつかむ父。最後の力を振り絞り、その刃を自らの胸に突き刺す。竜騎士の誇りと習わしにおいて、我が命娘に与えん。竜騎士の魂が、この星を！　竜騎士の血が、我が娘を守らんことを!!

ただ一人生き残った真の竜騎士の最後であった。弱々しく父の名を呼ぶアリシア。ずい、と近づく敵。答えぬ父を抱き、それでも泣きながら父の名を呼ぶアリシア。そして……。

YO-YO DYNE

@HI-ROLLERS ADRENALINE ELEVATION NEWS

Dyneとはdynamicの略語で、今風ないい方だ。意味は動的。アメリカのハイテク分野などの精鋭的な企業の名の一部としてよく使われる。

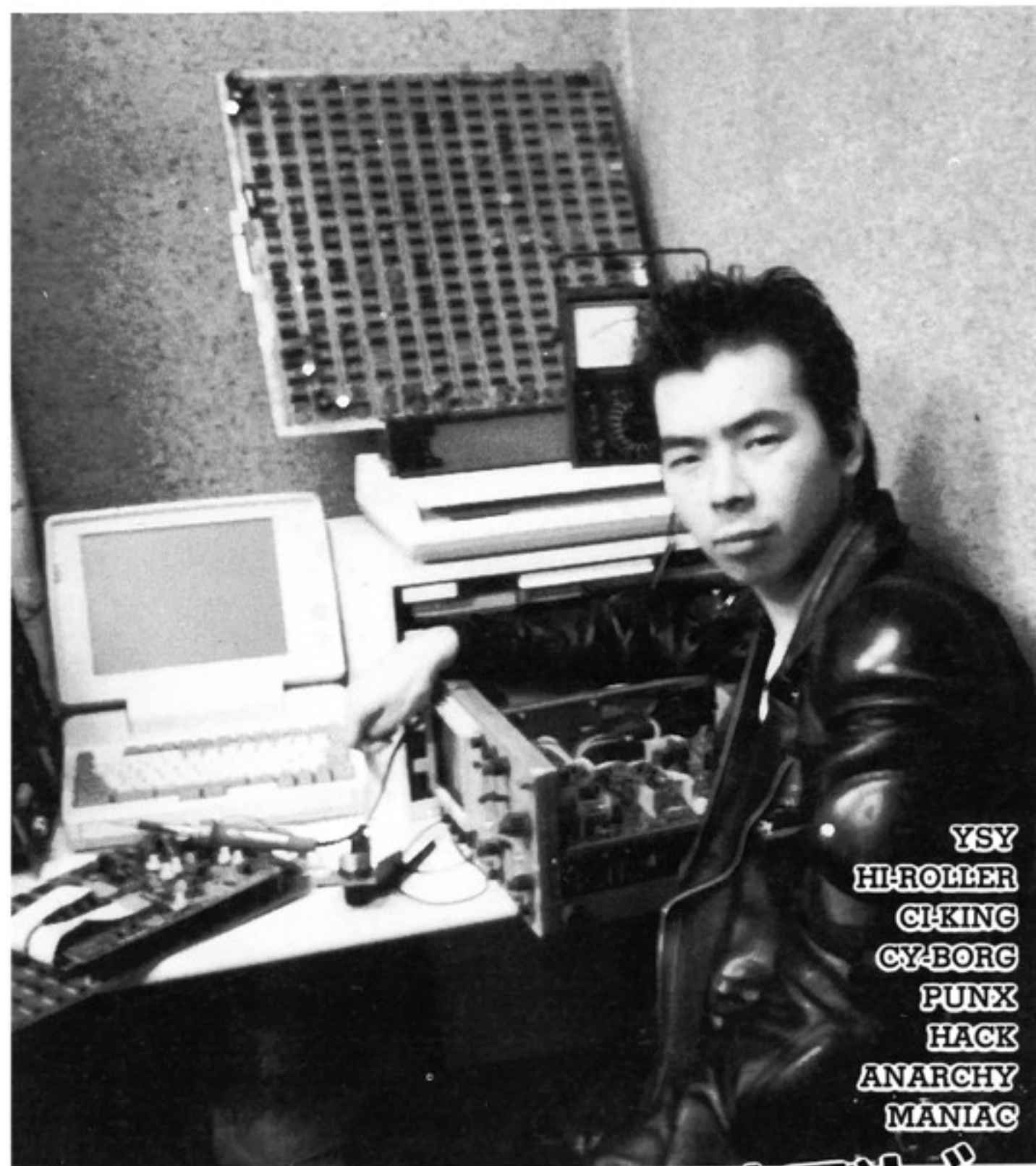
GO AHEAD MAKE MY DAY

ハラショー！ デボーチカにプティツァやチーナ、そして麗しいシャープよ。お初にお目にかかる。私がハイローラーであり、ファイティングゲームマスターであるところの渋谷洋一だ。この前、ついにあの素晴らしい大企業、某社をクビになったぜ。惜しくもこれで、巨大企業の持つ比類なき技術力や情報量の恩恵に預かれなくなったわけだ。だが、根本的に協調性のない私としては、それと同時に組織のもつ、いやな馴れ合いや、しがらみからも開放されることになった。その開放感……。

体の中心からおだやかな波動が全身にみなぎり、体から歪んだ格子状の緊張がほぐれていく、この感触。そして企業から離れることで、強制的にハングリー状態になり、自ずと精神が高揚して、純度の高い力が全身から湧き出てくる、この感覚。全身これ、エッジ。この歳にして脱サラしたラーメン屋のおやじの気持ちがわかった。

とにかく俺はやる。己の夢のために。自転車創業、死に急ぎ、綱渡り人生が生む、この鋭い感性を皆さんにも味わってもらいましょう。というわけで、これからはソフトバンク社に情熱を注ぎ、フルパワーな文章を、ビデオゲームの業界、そしてビデオゲームの未来のために綴っていこうと思う。

それでは、私のサイバーでシニカルでアナーキーな、繊細で流麗で鋭い文体を心ゆくまで堪能して、時代の変るきらめきを感じ取ってほしい。働くんじゃなく、突っ走るのさ。俺には、それが必要だ。

I JUST SPEED！

新鋭ライター渋谷洋一鮮烈デビュー 古くを知り新しきを知る

渋谷洋一アーケードゲーム基板コレクション。古くを知り、新しきを知る。その数はついに500枚を超え、タイトルは600種を超える。悲しくもほとんどのメーカーが自社の作品を保管していない。ゆえにこれらは貴重品。

ハイローラーとは最高の快感を求める官能の探求者

私は“食う”“寝る”“やる”などの頭の中の本能というＲＯＭの部分に描かれた快楽は、あまり質のいい快感だとは思っていない。それは動物レベルの下等なものでも感じるものだからだ。人間として生まれた以上、やはり知識や経験から得るＲＡＭに描いたものからの快感を堪能したいものだ。

ハイローラーとは最高の快感を求める官能の探求者のことで、それは高額の金を賭けるギャンブラーであったり、荒れ狂う波に向かうサーファーであったり、公道での命を賭けたスピードレーサーであったりする。超絶技巧と死を予感するスリルとが生み出すアドレナリン高揚状態。セックスなんてめじゃない、神とのセックス。これ以上のものがないといえる快感を探求する、スリルのジャンキー。

ウィリアムズ社のドットマトリクス式スコアラーを使用した最新型フリッパー「ハリケーン」。プランジャーからショットされた球は、フィールドを覆う巨大な円を描いた特徴的なランプレーンをグルリと１周。豪快。

SLOTLE A CHERRY

《《〈HI THERE〉》》 FRIPPER

YO-YO DYNE
©HI-ROLLERS ADRENALINE ELEVATION NEWS

パチンコでもないパチスロでもない、パチコン「ギガ」。「ミスタードゥ」のピエロでおなじみのユニバーサル社製。

スロットの業界は熱い。コインセレクターの連チャン信号。RAMに転送された連チャンプログラム。はたまた単なるバグの小役抜きやら、リール制御の盲点をついた裏技。話題がつきない。上上下下左右左右BAだ。

CYBER SPACE
UNIX FOR ULTRA ROGUE

初にして、究極のＲＰＧ「ＲＯＧＵＥ」1975年にカリフォルニア大学バークレイ分校で開発され、以後あらゆる地域でその土地のハッカーに改良される。

世界に拡がる広域ネットワーク。それこそがサイバースペース。知的活動に貢献の比類なき素晴らしい環境。

HI-ROLLER THAT DOMAIN

マンマシンの一体感。独特のコーナリング特性が、バイクはそれを如実に感じさせる。

都市を縦横に貫き、蛇のようにビルとビルと抜ける首都高環状線。真夜中の疾走。ブラインドコーナーと悪路、突然の渋滞と無理な合流。その中での疾走はスリルとスピードの極致。

VIDEOGAMES TECHNODRUG

アメリカのMICROPORSE社製、「F-15 STRIKE EAGLE」。

マクダネルダグラス社の戦闘機Ｆ-15をモチーフとしたフライトシミュレーター。コクピットタイプきょう体は日本に１台しか輸入されていない。新宿のタイトーインスタジアム301でプレイ可能。

YO-YO DYNE
©HI-ROLLERS ADRENALINE ELEVATION NEWS

ジャムおじさんの

本音で迫るTVゲーム業界

Writing／ジャムおじさん

ついにメガドラユーザー待望のMEGA-CDが昨年12月12日発売された。発売前から期待が高まっていただけに発売の喜びはひとしおだろう。そこで今回はMEGA-CDについて展望を述べてみよう。

第3回 MEGA-CDの光と影 (3)

MEGA-CDでは革新性＝発想の転換

前号で、ジャムおじさんは、とかく保守的でかつ安定志向になりがちなスーパーファミコン陣営とはひと味違い、コンピュータゲームの世界に革新性を導入するためには、セガがその先駆者として今後どんな役割を果たすかにかかっていると書いた。さて、今回からはMEGA-CDについてジャムおじさんが考えていることを書いていこう。一言でいうとMEGA-CDを成功に導く大きなキーポイントは、「革新性=発想の転換」だと思う。しかし、発想の転換といっても、これまで試みてきた連続性のない、いわゆる奇抜なアイデアを用いたゲームとか、ゲリラ的ソフトを開発するといったこととはその意味が異なる。いまや、米国や欧州では、任天堂と肩を並べる存在にまでなったメガドラにとって求められているのはユーザーニーズの高いソフトを供給する責任を全うすることがまずあげられる。そして、そのうえで市場に新機軸を導入し、市場の拡大と多様化に務め、さらにはアミューズメント産業としての確固たる地位を確立していくことだと思われる。

CD-ROMによる技術革新

ところで、MEGA-CDが発売されたことで、期待される革新の1つに「技術革新」がある。すなわち、MEGA-CDの高度なスペックによって、これまでCD-ROMでは技術的に困難だったスムーズなアクセス、3Dゲームでのリアル性の向上、および画像の立体感の向上などの実現だ。こういうことを書くと「画面がきれいになったり、立体感が感じられるようになっても何もうれしくない。要はゲーム性なのである」などと、一見ごもっともな意見を述べるライターが多いが、本当にそうであろうか？いまや、ゲーマーのニーズは、飛躍的に向上し、彼らの求めるものはもうすでに過去に後戻りできる状況ではない。いくら面白いゲームであっても、ファミコンレベルの画質・音楽では、もう十分という状況ではなくなりつつあるのだと思う。もちろん、CD-ROMの採用による単なる新技術の付加ではない。たとえば、声が出るとか、背景が回転するというだけではだめなのである。日々進歩していく「技術革新」の成果を意欲的に取り入れた作品こそ、今後期待されるゲームソフトなのではあるまいか。

ゲームコンセプトの革新に期待

もう1つは、「ああ、あの手のゲームだなとか、このゲームの焼き直しだな」とかいわない、安直に比較評価できない、そんな独創性の高いコンセプトをゲームの世界に供給することである。これは、単に新しいものを生み出せといっているのではないし、各メーカーの開発者しか理解できないようなものを作り、ユーザーを無視したゲームを作ってくれといっているわけでもない。

実は発想を変えるだけで、これまでとは見違える印象のゲームに変わる、これこそ狙い目なのだ。

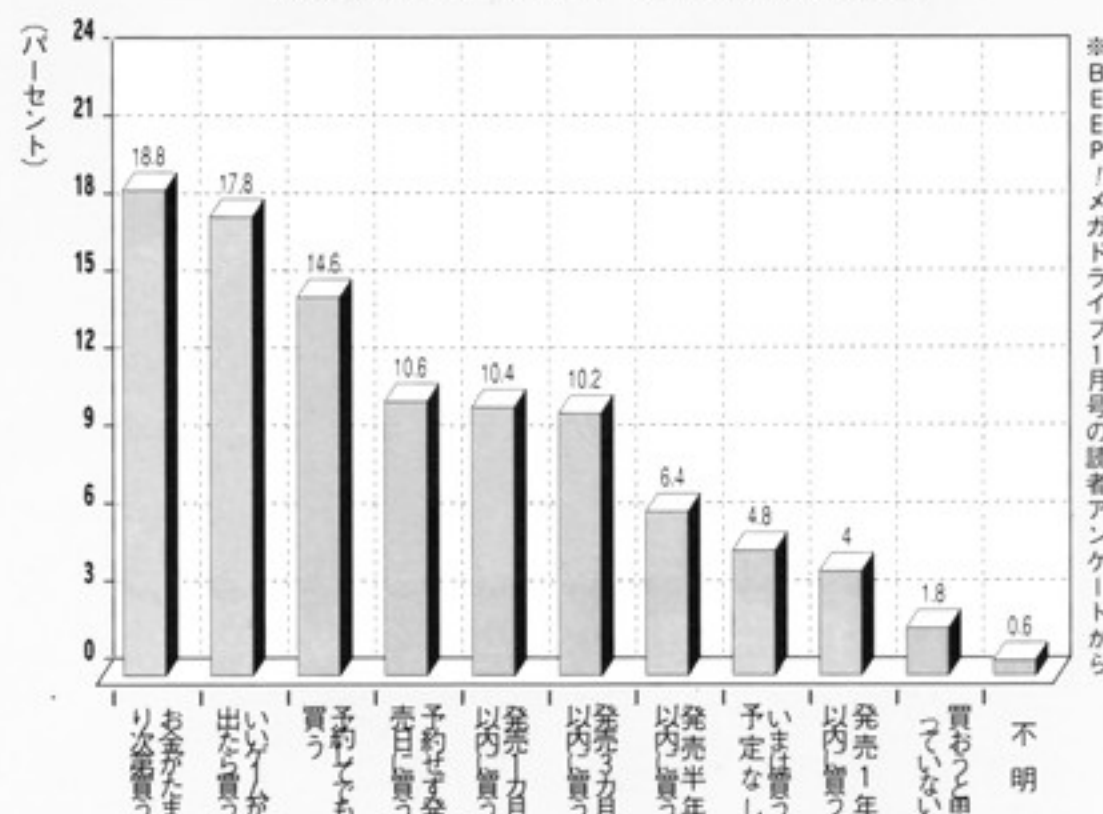
以上述べきたとおり、1つ目の技術革新の成果を取り込むという考え方では、セガ固有の強みを発揮すること外ならない。ゲームコンセプトの革新性をMEGA-CDに導入するというアプローチは、既存のフィールドに捕らわれず、思い切った視点でゲーム供給をしていくことを意味しており、この2点がCD-ROM戦略の基軸になると僕は考えている。さて、前書きがやや長くなった感はあるが、次号より具体論に入っていくことにしたい。

やはりユーザーの目は鋭い。当分はソフトがしだい第といったところだ。

読者のMEGA-CD購入予定

回答	(パーセント)
お金がたまり次第買う	18.8
いいゲームが出たら買う	17.8
予約してでも買う	14.6
予約せず発売日に買う	10.6
発売1カ月以内に買う	10.4
発売3カ月以内に買う	10.2
発売半年以内に買う	6.4
いまは買う予定なし	4.8
発売1年以内に買う	4
買おうと思っていない	1.8
不明	0.6

※BEEP！メガドライブ1月号の読者アンケートから

新連載

冒険者たちの肖像

EXCITING STORY

第1回　遙かなる北西の星(前編)

司　史生

今回から始まるこのコラム、古今東西、実在・伝説・物語を問わず冒険者たちの横顔を取り上げていきたい。まずはお付き合いのほどよろしく。

冒険とは？

冒険とは一体なんであろうか？

辞書には「成功の確かでないことをあえてすること……云々」と記されている。

定義はともあれ、冒険とは極めて人間的な営為であることは確かだ。自分の命が危険にさらされてまでも、何かを獲得するために不確かな領域に挑む生物は、人間のほかにはあまり見当たらない。まして、知的好奇心を目的とするような探検ともなれば、それはもう人間の業としかいいようがないであろう。

かつてはその境界が曖昧だった「冒険」と「探検」が、現代では純粋な精神的肉体的挑戦である「冒険」と純粋に学術的な「探検」に分かれていったことは、人類文明の発展段階に照しあわせるようで興味深い。

しかし、そういった駄弁を連ねるよりも、当の冒険者を眺め、その物語に耳を傾けるほうが最初の問いに対する確実な答えではなかろうか。

北西航路への探検

ということで、最初に取り上げるのは「北西航路」をめぐる挑戦の話だ。世界の冒険史上にほとんど知られていないが、極めて悲劇的な物語である。

北西航路とはなんであろうか？

地図帳を開いてみたまえ。北米大陸にあるカナダ東岸から出発し、数百の島々をくぐり抜けてアラスカに至る水路、これが探検史上にいう北西航路である。広がるのは無数の島々と霧、そしてほとんど1年中、氷で一面を覆われた海。

なぜ、こんな不毛の地がヨーロッパ諸国から目をつけられたのだろうか？　話は大航海時代に遡る。

当時、ヨーロッパ諸国はアジアとの交易路を求めて、熾烈な競争を行っていた。だが、パナマ運河が完成する以前、アメリカ大陸の存在は、極東貿易の大きな壁であった。ならば、アメリカ大陸を北から迂回して中国まで到達できれば、喜望峰を回るよりはるかに安上がりで貿易できるのではないか？

かくして15世紀末にジョバンニ・ガボットがその可能性を指摘したとき、世界探検史上に類を見ない壮絶な物語が始まったのである。

以来数百年、無数の島々が迷路のように連なるこの海域には、男たちの足跡が刻まれ、カナダ北部の地名として残っているのだ。だがそれは同時に、霧と氷雪の彼方に向かったまま還らなかった男たちの墓碑銘でもあり、また大自然の猛威に対する惨憺たる敗北の記録なのだ。

そして、それらのなかで最も大きな墓碑銘こそ、大英帝国海軍の至宝と謳われたサー・ジョン・フランクリンのものなのだ。

フランクリン、北極へ

19世紀半ば。ロス、バーリーと相次ぎ霧氷に敗退。世界を征する大英帝国海軍は、ついにその威信を賭けてさらなる大探検隊の派遣を決定した。だが、その探検隊を指揮するためには、誰よりも北西の海を熟知し、勇気と英知を持つ人物でなければならなかった。

その人物の名はサー・ジョン・フランクリン。1786年にイギリスに生まれ、15歳のときネルソン提督の下に戦い、数度にわたって北極の奥深くに挑んだ練達の海軍軍人だった。さらにその経歴は軍人だけにとどまらず、有能な組織手腕を買われてタスマニア総督という要職も足掛け7年務め、すでに政治家として老境に入ろうとしていた。

空しくカナダから帰還した旧友ジェームズ・ロスに出馬の要請を受けたとき、何がこの功成り名を遂げた老政治家の心に往時の熱い血を甦らせたのか、いまとなっては知る術はない。ただ、彼の年齢を心配する海軍卿にフランクリン卿はこう答えたという。「いや、私はやっと59歳になったばかりですよ」。

かくしてフランクリン以下、英国海軍の最精鋭130人を乗せた二隻の船は、初夏のテームズ川から北冥の海に乗り出していった。時に1845年5月19日。北極探検史上未曾有の悲劇の幕が上がったのである。

（後編に続く）

対談 INTERVIEW TO GAME MUSICIAN

ウクレレ飯野のドレミファ・談(だん)

文／セニョール飯野

ミッキー
本名■？
年齢■？
職業■作曲家
現在、SSTバンドでギターを担当。セガが開発した数々の名作ビデオゲームにおけるサウンドを手がけてきた。

SSTバンドの巻【その2】

あけましておめでとう！　飯野です。ちなみに僕は最近「バンタンデザイン研究所」と「代々木アニメーション学院」で先生もやってます。今回のゲストも前回に続きSSTバンド。

目をつぶって作曲をします（ミッキー）

飯野　「ギャラクシーフォース」とか作曲されたんですよね。

ミッキー　そうです。「ハングオン」なんかもやってたんですよ。

飯野　いつもどういうふうに作曲するんですか？

ミッキー　いやとくに決まっていないんですけどね。目をつぶって、「ジャーン」ってキーボード押さえて、この響きいいな、ってときもあるし。

飯野　すごいなそれ。（驚き）

ミッキー　飯野さんはどうやって作曲するの？

飯野　僕、ファミコンが多いんですよ。「ジャーン」てキーボード押さえていいなぁって思っても３音しか使えないもんね（爆笑）。ところで、今セガさんの基板ってどのくらい音が出るの？

ミッキー　今の基板だと、ＦＭ音源が８音、PCMが16音です。

飯野　こりゃたまげた（笑）。

実はブラバンでサックスやってました。

思わず笑ってしまったミッキーさん。サングラスも笑ってる。

だいたい昔からギター一筋なんですか？

ウクレレ飯野は今回もウクレレを持っての登場だ。

SSTのゲームとか出したりして（飯野）

飯野　これからのSSTバンドの活動予定は？

ミッキー　今、SSTバンドのオリジナル曲をいっぱい作っているんですよ。オリジナル曲ばかりのＣＤを出すかもしれませんよ。

飯野　ゲームとは関係ない？

ミッキー　気に入ったらゲームに使ってもらおうという（笑）。

飯野　そういう曲はバンドのメンバーが作るの？

ミッキー　１人５曲を持ち合わせてオーディションしたりとか……。

飯野　うひょ～、それはキビシイ。でも、MEGA-CDだったらそのまま使えるもんね。

ミッキー　そうですね。

飯野　MEGA-CDでSSTバンドのゲームが出たりして（笑）。

ミッキー　おじちゃん昔ゲームになったんだよ、なんて（爆笑）。

飯野　このサングラスのおじちゃんなんだよなんて（大爆笑）。

みんなで弾こう BEメガのテーマ

作曲　ミッキー
作詞　飯野
編曲　あなた

第２回目はSSTバンドのミッキーさんに作曲してもらいました。ちょっと変わった感じの曲なので、音楽が好きな人はパソコンやシンセなどで打ち込んでみると面白いよ。何回目のでもいいからうまくアレンジできたら編集部まで送ってくださいね。

♩=120　C△7　c♯im　Dm7　C△7　c♯im　Dm7

ビ ー プ　メ ガ ド ラ ー　お も し ろ い ー　あ な た も ー　ゲ ー ム　が だ い す　き――

わ た し　も

SEGA 専門店 サンタ

サンタさんからお年玉だよ！

☎03-3258-9051〈代表〉
〒101 東京都千代田区鍛冶町1-10-4 丸石ビル

サンタのおすすめ新作ベストテン（12月～2月）

	タイトル	発売日	価格
①	ゴールデンアックスII	12/27	4,000円
②	ソーサルキングダム	1/31	5,900円
③	アリシア・ドラグーン	1/31	5,200円
④	ドナルドダック	12/20	3,200円
⑤	ラングリッサ	12/10（再販）	5,200円
⑥	スーパーファンタジーゾーン	1/24	4,800円
⑦	忍者武雷伝説	12/6	5,800円
⑧	中島悟のF1GP	12/20	5,200円
⑨	テクモワールドカップ'92	1/31	4,200円
⑩	ジョーモンタナII	1/24	4,500円

12月の新作ソフト

タイトル	価格
タスクフォースEX	5,800円
アンデッドライン	5,900円
ダーナ	6,000円
エグザイル	5,900円
ダブルドラゴンII	5,900円
F1サーカスMD	5,100円
信長の野望	9,000円
三国志II	11,600円
ファイティングマスターズ	4,500円
太平記	5,800円
夢幻戦士ヴァリス	5,800円

1月予定ソフト

タイトル	発売日	価格
ちびまる子ちゃん	1/14	4,200円
ジョーモンタナII	1/24	4,500円
ソーサルキングダム	1/31	5,900円
テクモワールドカップ'92	1/31	4,200円
JuJu伝説	1/31	4,000円
デビルクラッシュMD	再販	4,500円

2月予定ソフト

タイトル	発売日	価格
シーザーの野望II	2/14	5,200円
SDヴァリス	2/14	5,900円
ストームロード（米国）	2/14	4,500円
港のトレイジア	2/14	5,900円
鋼鉄帝国	2/14	5,200円
ワニワニワールド		4,500円

サンタのおすすめベストヒット20（ただし在庫のある中から）

タイトル	価格	タイトル	価格
アウトラン	2,800円	ゼロウイング	3,800円
アークスオデッセイ	3,500円	大魔界村	4,600円
アドバンスド大戦略	4,000円	バハムート戦記	3,000円
ギャラクシーフォースII	4,900円	ファンタジア	3,100円
球界道中記	3,800円	ベアナックル	4,000円
空牙	5,300円	麻雀道場	4,000円
ザ・スーパー忍	4,000円	マスターオブモンスター	4,900円
シャイニング&ザ・ダクネス	3,000円	ミッキーマウス	3,000円
ジョーモンタナF	3,500円	雷電伝説	4,500円
スーパーモナコGP	4,200円	ラングリッサ	5,200円

※商品は全て新品です。
※新作ソフトは発売日にお届けいたします。

SEGA メガドライブ 11,100円

商品	価格	商品	価格
ゲーム図書館	8,500円	メガアダプター	2,500円
RFスイッチ	1,600円	コントロールパッド	1,600円
ビデオ入力コード	800円	メガブラスターパッド	2,000円
ADアダプター	1,200円	アスキーメガパッド	2,500円
XMD-1RGBユニット	3,500円	アーケード・パワースティック	4,800円

メガドライブ専用ソフト

タイトル	価格	タイトル	価格
アトミックロボキット	2,000円	スパイダーマン	2,000円
アローフラッシュ	2,000円	スペースインベーダー	1,500円
イースIII	5,900円	セイントソード	3,500円
ESWAT	900円	戦場の狼2	4,500円
インセクターX	1,500円	ソードオブソダン	2,000円
ヴァーミリオン	2,000円	大旋風	2,000円
ウィプラッシュー	1,500円	ダイナマイトデューク	3,000円
ヴェリテックス	3,000円	ダーウィン4081	1,500円
ヴォルフィード	2,000円	ディックトレーシー	1,500円
宇宙戦艦ゴモラ	4,000円	ディノランド	3,600円
エイリアンストーム	4,000円	TEL・TELまあじゃん	2,000円
S.R.バスケットボール	2,000円	ハード・ドライビング	3,000円
エレメンタルマスター	3,500円	バトルゴルファー唯	1,500円
カース	1,500円	ビーストウォリアーズ	5,500円
ガイアレス	3,500円	ファイヤムスタング	3,900円
火激	2,500円	ファンタシスタIII	1,500円
究極タイガー	2,000円	フェリオス	2,000円
クラックダウン	2,000円	ブルーアルマナック	3,800円
ゲイングランド	2,000円	ブロックアウト	2,800円
ゴーストバスターズ	1,500円	プロ野球'91	4,400円
サイバーボール	2,000円	ヘルツォーク・ツヴァイ	2,000円
三国志	3,000円	ボナンザブラザーズ	2,000円
サンダーフォックス	3,500円	ポピュラス	2,000円
斬～夜叉円舞曲	1,800円	まじかるハット	1,500円
JMフットボール	3,500円	マスターオブウェポン	3,800円
四天明王	1,500円	マーベルランド	4,800円
ジノーグ	3,500円	ミッドナイトレジスタンス	3,000円
シャドーダンサー	2,000円	ムーンウォーカー	2,000円
ジャンクション	2,000円	メガトラックス	3,000円
雀偵物語	4,800円	モンスターレアー	1,800円
上海III	4,000円	モンスターワールドIII	4,500円
ジュエルマスター	2,000円	ラスタンサーガII	2,000円
将棋の星	4,500円	乱世の覇者	6,500円
ストライダー飛竜	4,200円	ルナーク	4,200円
ストリートスマート	3,800円	レッスルウォー	3,000円
スーパーエアーウルフ	3,000円	レンタヒーロー	3,000円
スーパーハイドライト	2,000円	ローリングサンダーII	4,500円
スーパーハングオン	3,900円	ワードナーの森	2,000円

SEGA ゲーム・ギア 13,200円

商品	価格	商品	価格
ゲーム・ギアホワイト	23,000円	カーアダプター	2,500円
チューナーパック	9,500円	AVケーブル	800円
バッテリーパック	4,800円	対戦ケーブル	1,000円
		ビッグウインドー	1,800円

メガCD ?円

アーネストエバンズ
ソルフィース
天下布武
ノスタルジア
ヘビーノバ
フェイエリア
LUNAR
惑星ウッドストック

ゲーム・ギア専用ソフト

1200円コーナー
ギアー・スタジアム
スーパーモナコGP

1800円コーナー
キティーコネクション
ザ・プロ野球
ドラゴンクリスタル

2000円コーナー
ウッディーポップ
がんばれゴルビー
サイキックワールド
ミッキーマウス

2500円コーナー
ギャラガ'91
クニちゃんのゲーム天国
ソニックザヘッジホッグ
ドナルドダック
忍者外伝
パックマン
パット&パター
ハレーウォーズ
ファンタシスター
ヘッドバスター
ポップブレーカー
琉球

2700円コーナー
アックス伝説
グリフォン
まじかるタルるーと

3000円コーナー
エターナルレジェンド
ラスサンサーガ
ARLIEL（アーリエル）

3500円コーナー
大戦略
まじかるポピルズ

3900円コーナー
ディックトレーシー
デッドアングル
テニスエース
ドナルドダック
バトルアウトラン
ビジランテ
ヘビーウェイトチャンプ
ボナンザブラザーズ
ボンバレイド
ミッキーマウス
ムーンウォーカー
ランページ
ワンダーボーイIII
ワンダーボーイ モンスターランド

4200円コーナー
R-TYPE
ギャラクシーフォース
ゴールデンアックス
ゴルフマニア
シャドーダンサー
ストライダー
マークス
ラインオブファイヤー

※以上の欧米バージョンソフトは、GGアダプター（3500円）を使用すればゲーム・ギアーで遊べます。

マークIII・マスターシステム用ソフト
（MDはメガアダプター必要…2500円）

無料ソフト
ギャラクティックプロテクター
め組レスキュー
メイズウォーカー

300円コーナー
アシュラ
アレックスのミラクルワールド
あんみつ姫
グレートフットボール
剣聖伝
ハイスクール奇面組
星をさがして

500円コーナー
アフターバーナー
熱球甲子園
ロードオブソード

その他

タイトル	価格
アレスタ	1,500円
サンダーブレード	1,500円
忍	1,500円
スペースハリア	2,000円
ダブルドラゴン	2,500円
ファミリーゲームス	1,500円

マークIII・マスターシステム用欧米バージョン
（アダプターAD300必要…2500円）

3600円コーナー
ゴーストバスターズ
コラムス
サマーゲームス
上海
チョプリフタ
ドラゴンクリスタル
ブラックベルト（北斗の拳）
ワールドカップイタリア
ワールドゲームス

3900円コーナー
アメリカンベースボール
R・C GP
アレックス忍ワールド
ESWAT
エイリアンストーム
エースオブエースズ
エリアアサルト
カジノゲームス
カリフォルニアゲームス
クラウドマスター
ゲイングランド
サイキックワールド
サイコフォックス
サイバー忍
サブマリンアタック
ジャングルファイト
獣王記
G-LOC
スクランブルスピリッツ
スパイダーマン
スーパーモナコGP
スラップショット
ソニックザヘッジホッグ
大魔界村
タイムソルジャー
ダブルホーク

光線銃用ソフト

タイトル	価格
ギャングスタータウン	3,600円
シューティングギャラリー	3,600円
アサルトシティー	3,900円
ランボーIII	3,900円
レーザーゴースト	3,900円
光線銃	3,000円
連射パッド SGコマンダー	800円
コントロールパッド	700円

申し込み方法 電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格＋配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意 商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

- ●ソフトの配送手数料は1本につき基本料金800円です。2本目から1本につき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。
- ●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。
- ●サンタの商品価格は全て、消費税が含まれています。小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。
- ●FAXでのご注文は24時間受付しております。FAX.03-3252-8456 または 03-3258-0333（TELは03-3258-9051 受付10:00～20:00）

アンケートハガキの書き方1-2-3（ワン ツー スリー）

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印についている番号のものは、左のように上から順に塗りつぶしていってください）。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例

よい例

悪い例

※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。

（例1）

年齢12歳の場合

1 2 3
1 2 3

（例2）

これから買いたいと思っているゲームはなんですか？（031のとき）

0 1 2 3
0 1 2 3
0 1 2 3

❶ 性別

①男性
②女性

※❷ 年齢

❸ 学校・職業

①小学生 ②中学生 ③高校生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪技能・労務職 ⑫自営業 ⑬公務員 ⑭自由業 ⑮アルバイト ⑯主婦 ⑰無職 ⑱その他

※❹ MDソフトの所有本数は？

❺ よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信 ②ファミリーコンピュータマガジン ③月刊PCエンジン ④マル勝PCエンジン ⑤Theスーパーファミコン ⑥メガドライブFAN ⑦ログイン ⑧コンプティーク ⑨HIPPON SUPER ⑩マル勝スーパーファミコン ⑪その他

❻ 本誌で面白かった記事を5つ下からあげてください。

❼ 本誌で面白くなかった記事を5つまであげてください。

①BEメガデータランド
②BEメガドッグレース
③BEメガ読者レース
④BEメガNEW VIDEO GAMES
⑤ニュース＆インフォメーション
⑥BEメガGENESIS INFORMATION
⑦新作スクランブル
⑧シャイニング・フォース
⑨HYPER TECHNOLOGY講座
⑩ぴーぷるランド
⑪ソニック通信
⑫信長の野望・武将風雲録
⑬スーパーファンタジーゾーン
⑭JuJu伝説
⑮港のトレイジア
⑯シャドー・オブ・ザ・ビースト
⑰ジョーモンタナ2
⑱セガ・ファルコム通信
⑲アリシアドラグーンBEFORE STORY
⑳渋谷洋一 YO-YO DYNE
㉑本音で迫るTVゲーム業界
㉒冒険者たちの肖像
㉓ウクレレ飯野のドレミファ・談
㉔メガドラアカデミー賞受賞作発表
㉕ストームロード
㉖鋼鉄帝国
㉗テクモワールドカップ'92
㉘アリシアドラグーン
㉙ちびまる子ちゃん
㉚惑星ウッドストック
㉛ノスタルジア1907
㉜精霊神世紀フェイエリア
㉝ダークウィザード
㉞天下布武
㉟LUNAR、ゆみみみっくす
㊱アイルロードライズ オブ ザ ドラゴン
㊲BEEP! GAMEGEAR
㊳TERA COMMUNICATION
㊴HYPERセガ
㊵BEメガ裏技リーグ
㊶ソーサルキングダムパーフェクトマニュアル
㊷TERA DRIVEポスター

❽ MEGA-CD本体を買ってみての感想は？（1つだけ選んでください）

①買ってたいへん良かったと思う
②まあまあ良かったと思っている
③満足はしてないが期待はしている
④あまり満足できなかった
⑤全然満足できなかった
⑥買いたいと思うがまだ買ってない
⑦いまのところ買おうとは思わない

❾ あなたが持っているマシンを教えてください（いくつでも）

①メガドライブ
②ファミコン
③PCエンジン
④PCエンジンCD-ROM2
⑤スーパーファミコン
⑥NEO-GEO
⑦ゲームボーイ
⑧ゲームギア
⑨PCエンジンGT
⑩PC9801シリーズ
⑪X68000シリーズ
⑫FMタウンズ
⑬TERA DRIVE
⑭その他

※❿ これから一番買いたいと思っているゲームはなんですか？（下から1つだけを選んで、3ケタのナンバーを使って答えてください）。

001 ちびまる子ちゃんわくわくショッピング
002 ジョーモンタナ2
003 JuJu伝説
004 テクモワールドカップ'92
005 ソーサルキングダム
006 LUNAR
007 スーパーファンタジーゾーン
008 港のトレイジア
009 Cal.50（キャリバーフィフティ）
010 ワニワニワールド
011 ストームロード
012 鋼鉄帝国
013 シーザーの野望2
014 ロードブラスターズ
015 マリオ・レミューホッケー
016 コズミックファンタジーストーリーズ
017 クルードバスター
018 バルトマニア
019 スプラッターハウスPART2
020 スライムワールド
021 シャイニング・フォース
022 ビットファイター
023 忍者外伝
024 A列車で行こうMD
025 ターボアウトラン
026 まじかる☆タルるートくん
027 TOEJAM&EARL
028 ザ・スーパー忍2
029 バッドオーメン
030 チェルノブ
031 グランドスラム
032 デトネイター・オーガン
033 魔法の少女シルキーリップ（仮）
034 デスブリンガー
035 Ayrton Senna'sスーパーモナコGP II
036 闘技王 キング・コロッサス
037 修羅の門
038 笑ゥせぇるすまん
039 電忍アレスタ（仮）
040 魔天の創滅
041 封神演義
042 熱血高校ドッヂボール部サッカー編
043 レミングス
044 RPG伝説ヘポイ
045 シャドー・オブ・ザ・ビースオ／魔性の掟
046 プリンス・オブ・ペルシャ
047 スラップファイトMD
048 魔獣羅
049 牛若丸三郎太物語〜24時間戦えますか？
050 聖魔伝説「3×3EYES」
051 ダークウィザード〜蘇りし闇の魔導士
052 スーパーギャルズパニック
053 アリシア ドラグーン
054 パワードリフト
055 SDヴァリス
056 ファイヤープロレスリング外伝
057 F-1コンストラクターズ（仮）
058 ニンジャウォリアーズ
059 ツインクルテール
060 アルテイン
061 ミュータントハンター（仮）
062 シムアース
063 ライズ オブ ザ ドラゴン
064 ゆみみみっくす
056 新・覇邪の封印
066 シュバルツ シルト
067 ワールドラリー（仮）
068 クライング・ドラゴン（仮）
069 アイルロード
070 ウイングコマンダー（仮）
071 CD野球（仮）
072 スウィッチ（仮）
073 クイズ（仮）
074 大航海時代
075 GODS

第3回 読者投票3,127名による

ユーザー自身が選ぶユーザーのための

1990年11月1日～1991年11月1日

メガドライブアカデミー賞受賞作品発表！

昨年1年間のメガドラソフトの総決算。はたしてBEメガ読者が選んだ全24部門の受賞作品は!?

あけてしまった！
・・すると はこのなかから
ものすごいいらいめいがとどろいた！

ところでキミは、BEメガ・ワールドめざせ！ゲームの達人を見たか!?

知ってる人は知ってる、知らない人は知らない(当たり前か)、日本で唯一のメガドラの新作情報TV番組「BEメガ・ワールド」。これまで岡山放送を中心とした番組だったが、ところがどっこい、年末に放映されたスペシャルバージョンは全国ネットだったのだ。読者の中でも観た人も多かったんじゃないかな。番組の中心はMEGA-CDの話題だったが、その中で、なんとメガドライブアカデミー賞の中間発表が行われた。BEメガ読者の投票結果が電波で全国に飛んだってわけだ！

ホスト役は、吉田照美さん。川口編集長とメガドライバー櫛田理子も出てまっせ。

収録中の光景。とにかくスタジオは暑い。額に汗して働く編集長と笑うメガドライバー櫛田理子だ(左)。

やってきました、BEメガ名物メガドライブアカデミー賞受賞作品大発表の季節！ さて今回で、このメガドライブアカデミー賞も3回目。第1回目のノミネート作品は、たった16本、そして第2回目は64本だったが、今回は、ノミネート作も84本を数えるまでになった。まさにメガドラソフトのタイトル数は、倍々ゲームの様相だ。まったく選びがいがあるってもんだ。そして、ありがたやありがたや今回の読者応募総数も前回の2倍以上である。ところで、このメガドライブアカデミー賞は今を去ること3年前、メーカーのヒモつきでもなく、編集部の独断と偏見でもない純粋にユーザーの投票だけを反映させ、メガドラフトのベストゲームを選ぶために創設された賞である。今回3回目の受賞対象となるソフトは、1990年11月1日から1991年11月1日に発売された84本。ちなみにMEGA-CDソフトは含まれていないことを一言つけ加えておこう。

昨年を振り返ってみると、メガドラ発売当時に比べてソフトの数は急増し質的にも、いいゲームはけっこう多くあったと思う。そして懸念されたスーパーファミコンの影響もそこそこ乗り越えた。いまだに世間の認知度はまだまだだが、メガドラのほうが、いいゲームが出てるぜ！ と、声を大にしていってしまいたい。そんな感じの1年だったんじゃないかと思う。そうした状況が、受賞結果に反映しているかどうかは、これからのお楽しみ。とにかくカタいことは抜きにして、いよいよ次ページから、年に一度のメガドラユーザー大ドンチャン騒ぎ、全24部門の発表だ！

最優秀作品賞

本誌では読者レースのコーナーがあるけど、はたして去年1年で最高の作品はどれだったんだろう?今回は新たにシミュレーション部門もついたぞ!

無差別No.1作品

全作品の頂点に立つ本年度最高のメガドラソフトはこれだ!実力者ぞろいだぞ。

1位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

セガが全社的に時間と手間をかけて開発したニューウェーブアクション。スピード感、キャラクター性ともに文句なしのデキ。ソニックもイメージキャラとして定着!

2位 アドバンスド大戦略 —ドイツ電撃作戦—

隅から隅まで究極に凝ったつくりは絶賛のデキ。超大作だ。

3位 ラングリッサー

ゲームの完成度とキャラの魅力が見事に合体した人気作だ。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば!

「ソニック」はメガドライブだけでなく、全テレビゲームの中においても同様に最高の評価を得られると自負できるんじゃないでしょうか。セガを代表するゲームとして、今後にご期待ください。

順位	得点	作品名	メーカー名
1	1188	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ
2	361	アドバンスド大戦略—ドイツ電撃作戦—	セガ
3	148	ラングリッサー	メサイヤ(NCS)
4	89	レッスルボール	ナムコ
5	85	アイラブ/ミッキーマウス/ふしぎのお城大冒険	セガ
6	82	アウトラン	セガ
7	47	スタークルーザー	メサイヤ(NCS)
8	41	ふしぎの海のナディア	ナムコ
9	36	武者アレスタ	東亜プラン
10	32	ベアナックル	セガ

編 チェーック!

シャイダク意外と伸びず!?

去年のいま頃の話題を独占してた「シャイニング&ザ・ダクネス」は、結果的には選外の11位に終わった。これを意外とみるかどうかは別としても、10位までの作品レベルの高さをみると去年はソフトの質が非常に高かったといえる。今年はどうかな?

シミュレーション部門

去年はシミュレーションの名作が続出したので、今回から部門を新設。結果は?

1位 アドバンスド大戦略 —ドイツ電撃作戦—

前作をはるかに超える完成度は、堂々の1位にふさわしい。これを超えるものはもう出ないとの声も。

2位 ラングリッサー

1位にはおよびなかったが、SLGの新たな方向性を開拓。

3位 バハムート戦記

重厚な世界観と個性豊かなマスターが◎。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば!

熟成に熟成を重ねて完成したこのゲームは予定を大幅に遅れて発売されましたが、SLGファン以外にも多数のご支持をいただき光栄に思います。

順位	得点	作品名	メーカー名
1	979	アドバンスド大戦略—ドイツ電撃作戦—	セガ
2	490	ラングリッサー	メサイヤ(NCS)
3	101	バハムート戦記	セガ
4	44	ポピュラス	セガ
5	32	マスター・オブ・モンスターズ	東芝EMI
6	19	三国志列伝〜乱世の英雄たち	セガ
7	8	シーザーの野望	マイクロネット
8	3	斬〜夜叉円舞曲	ウルフチーム

編 チェーック!

お騒がせの「ポピュラス」

去年の春ごろから"ジェネシスソフト"への関心が高まってきていたが、そのなかでも「ポピュラス」の人気は非常に高く問い合わせも殺到した。しかしながら、急遽夏にメガドラで発売された「ポピュラス」は、結局あまりウケがよくなかったようだ。

ロールプレイング部門

去年は「シャイニング&ザ・ダクネス」の登場でにぎわったけど、他もなかなか。

1位 シャイニング&ザ・ダクネス

いまだに賛否両論だが、やはりこれが1位に。今年はシステムも変わったシリーズ続編も出るぞ。

2位 モンスターワールドIII

職人的な作りが光る良作。バランスが良くて万人向けだ。

3位 レンタヒーロー

現実的なヒーロー像が意外と新鮮で、親近感があった作品。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば!

"シャイニングフォース"も期待に応える内容に仕上げるよう努力していきますのでヨロシク!

順位	得点	作品名	メーカー名
1	1454	シャイニング&ザ・ダクネス	セガ
2	177	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	セガ
3	148	レンタヒーロー	セガ
4	91	ワンダラーズ フロム イース	RIOT日本テレネット
5	27	Blue Almanac	講談社総研
6	16	アークス・オデッセイ	ウルフチーム

編 チェーック!

まだまだ供給不足のRPG

シャイダクはドラクエスタッフが作ったということで、操作性や画面演出は高水準だった。それゆえこの部門でのこの結果は妥当なところといえよう。ただ全体的にはRPGは小粒だった感じがある。セガ・ファルコムも設立されたから今年は期待できるかな?

シューティング部門

最近はイマイチ人気度に欠ける気もするが、気軽に楽しむにはやっぱりこれだね。

1位 武者アレスタ

爽快なSHTを作らせたら一流のコンパイル製作品。画面をフルに活用する縦スクロールSHTは不利と言われているが堂々の1位だ。

2位 ダライアスII

いろいろ物議はかもしたが、完成度はやはり高い作品だ。

3位 鮫！鮫！鮫！

パワーアップがスゴイ、傑作シューティングの移植版だ。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば！

ダントツの名誉ある第1位をありがとうございます。まあ、東西のシューティングの雄が手を組めばこんなもんかな。フッフッフッ。（ウソです。えらそーにごめんなさい。）

順位	得点	作品名	メーカー名
1	722	武者アレスタ	東亜プラン
2	304	ダライアスII	タイトー
3	237	鮫！鮫！鮫！	東亜プラン
4	126	雷電伝説	マイクロネット
5	115	グラナダ	ウルフチーム
6	91	ゼロウイング	東亜プラン
7	88	空牙	RIOT日本テレネット
8	84	ジノーグ	メサイヤ（NCS）
9	76	ギャラクシーフォースII	CSK総研
10	57	エアロブラスターズ	KANEKO

編 チェーック！ 東亜プラン強し！

シューティングは最近低調気味だったが、なんと東亜プランはノミネート3作品がすべて10位以内に入るという快挙をなしとげた。やはり堅実なゲーム作りがウケたんだろうね。3位以下ではなぜかDECOから出なかった「空牙」もイイセンいってた。

アクション部門

上位陣は最近のアーケードの低調を反映してか、オリジナルのゲームが独占だ！

1位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

メガドラの処理速度の限界に迫るかのごとく、爽快な速さを実現。ソニックをはじめ、生き生きしたキャラクターが魅力だ。

2位 ベアナックル

「ファイナルファイト」を意識？ 同時プレイも光った！

3位 アイラブ！ ミッキーマウス！ ふしぎのお城大冒険

キャラクターもののジンクスを破った完成度の高さに注目。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば！

やればできる！の代表格。マンネリ化しているアクションゲームに喝を入れたソフト、またメガドライブの可能性を見せてくれたソフトとして、その影響は内外ともに多大なものがありました。

順位	得点	作品名	メーカー名
1	1502	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ
2	330	ベアナックル	セガ
3	218	アイラブ！ミッキーマウス！ ふしぎのお城大冒険	セガ
4	41	エイリアンストーム	セガ
5	29	エル・ヴィエント	ウルフチーム
6	28	ゲイングランド	セガ
7	22	戦場の狼II	セガ
8	20	ミッドナイトレジスタンス	データイースト
9	15	魔王連獅子	タイトー
10	12	ボナンザブラザーズ	セガ

編 チェーック！ キャラもの増加の傾向あり

「ソニック」「アイラブミッキー」や、本誌でコミック連載をしていた「エル・ヴィエント」など、キャラものが増えてきたことが今回一番目立った傾向だ。これはメガドラの市場が過去に比べて一般的になったからだろう。ある意味では良い傾向だ。

その他の部門

SLG、RPG、SHT、ACT以外のジャンルでどれがいいか決めるのがこれ。

1位 レッスルボール

邪魔する敵を殴って、蹴って、踏みつぶし、ボールを叩きこむ快感がたまらない！ 2人対戦における熱中度も他の追随を許さないぞ。

2位 ふしぎの海のナディア

練りこまれた脚本とTVアニメ人気の相乗効果で2位に。

3位 アウトラン

遅咲きながらも多くのユーザーが待ち望んでいた傑作だ。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば！

サッカーゲームを作りたくて入社して2年（当時）。「サッカーよりこっちのほうが面白いやんけ」と思いついてできたあがったのがコレ。不安やったけど……。よかった。（開発MWAKI）

順位	得点	作品名	メーカー名
1	330	レッスルボール	ナムコ
2	307	ふしぎの海のナディア	ナムコ
3	296	アウトラン	セガ
4	234	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	ゲームアーツ
5	225	デビルクラッシュMD	テクノソフト
6	162	スタークルーザー	メサイヤ（NCS）
7	103	球界道中記	ナムコ
8	44	紫禁城	サン電子
9	41	メガパネル	ナムコ
10	36	プロ野球スーパーリーグ'91	セガ

編 チェーック！ 各ジャンル充実の一年

この前までスポーツ、パズル、レースなどは本数が少なかったが、去年になってからは「その他のジャンル」と、ひとまとめにできないほどの成長ぶりを見せている。おかげでこの部門は熱い争いとなってしまった。来年は新部門の設立が必要かな？

最優秀主演男優賞

メガドラソフトの主役ヒーローを決めるこの部門。今回も1位はブッチギリだ。

1位 ソニック

ちょっと生意気だけどイカした主人公。いいゲームにはいいキャラが必要という見本を示したいい例だろう。世界中でも超人気者だ。

2位 レディン

脇役に人気を奪われるかと思いきや主役の意地で2位に？

3位 アドルフ・ヒトラー

民衆に叫ぶ姿が印象的だった。1位じゃなくて良かった……。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば！

アメリカでも日本でも、大暴れをした〝ソニック〟。彼は'91年を風のように走り抜けようとしていますが、そう遠くない日に、再び皆様の前に登場することを楽しみにしてください。

順位	得票	受賞キャラクター名	作品名
1	1121	ソニック	ソニック・ザ・ヘッジホッグ
2	182	レディン	ラングリッサー
3	110	アドルフ・ヒトラー	アドバンスド大戦略―ドイツ電撃作戦―
4	88	ミッキーマウス	アイ ラブ！ ミッキーマウス！ ふしぎのお城大冒険
5	85	アドル	ワンダラーズ フロム イース
6	53	ジャン	ふしぎの海のナディア
7	47	アクセル	ベアナックル
8	31	やまだたろう	レンタヒーロー
9	28	パコ	マーベルランド
10	25	ジョー・モンタナ	ジョー・モンタナ フットボール

編 チェーック！ 等身大のヒーロー

8位にランクインした「レンタヒーロー」の主人公は、没個性化が進むファンタジーRPGに飽きた人に支持されたようだ。引き受ける仕事は地味なものが多いけど、現実のヒーローというのはこうしたものなのでは？ 終盤での父とのやりとりもシブイ。

最優秀主演女優賞

'91年のメガドラソフトを代表するヒロインは？上位は大激戦だったぞ！

1位 ナディア

アニメ人気もあるだろうけど、やはりナディアは強かった。投票者には「番組は知らないけど、ゲームが気に入ったから」という人も。

2位 アネット

本誌のコミックのせいかソフトを持っていない投票者も…。

3位 ブレイズ

キャラ選択時のウインクと趣味のランバダが人気の秘訣？

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば！

「見て見て、わたし最優秀主演女優賞だって」
「へえー、すごいや、ナディア」
「ジャンは？」
「………」

順位	得票	受賞キャラクター名	作品名
1	516	ナディア	ふしぎの海のナディア
2	472	アネット	エル・ヴィエント
3	310	ブレイズ	ベアナックル
4	104	エリノア・ワイゼン	武者アレスタ
5	98	麻生優子	ヴァリスIII
6	87	真野妖子	魔物ハンター妖子
7	45	キューティー鈴木	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル
8	41	カーラ	エイリアンストーム
9	22	水原唯	バトルゴルファー唯
10	19	シェルファ	バハムート戦記

編 チェーック！ なぜか票が少なかった2人

こういった賞では確実に上位に入ると予想されていた「優子」と「妖子」が、意外と得票しなかった。これは1、2位のようなゲーム以外の展開が芳しくないからだろうか？それとも、キャラクターのストレートすぎる方向性はもう飽きられたのか？

最優秀助演男優賞

脇役がキマッていてこそ主役も作品も引き立つもの。最高の男性脇役はこいつだ。

1位 ランス

敵キャラクターながらも、主役を凌ぐ人気ぶり。役どころはありがちだけど、そこがかえって良い味を出しているのだ。

2位 ビルボ

補助魔法にはお世話になった。ホビットなのに靴を履いてる。

3位 ギブスン

主人公の親友であり、良き協力者だ。しかし終盤で……。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば！

「レイノス」、「ラングリッサー」で出演し、わりとインパクトのあるキャラになったとは思いますが、これほどとは。またいつかあなたの前に現れるかもしれませんよ。

順位	得票	受賞キャラクター名	作品名
1	288	ランス	ラングリッサー
2	227	ビルボ	シャイニング&ザ・ダクネス
3	130	ギブスン	スタークルーザー
4	102	ヴォルコフ	ラングリッサー
5	88	スクーター	エイリアンストーム
6	65	忍犬ヤマト	シャドーダンサー
7	57	ジャン	ふしぎの海のナディア
8	36	アダム	ベアナックル
9	34	レイモンド	バハムート戦記
10	30	かつての同僚	ベアナックル

編 チェーック！ 一騎当千のレイモンド

9位にランクインしたレイモンド卿は、初心者に助言をする補佐役なのだが、じつは役どころ以上の働きをしてくれる。いつのまにか姿を消したと思ったら、敵の親玉を倒して帰ってくるという、とんでもない戦果をあげることも。まさに一騎当千だ。

最優秀助演女優賞

脇役の女性キャラってのも、けっこうそそられるものがあるもんだ。いい味あるぞ。

1位 マーリン

かなりおてんばなエルフの少女だけど、お母さんにお尻をたたかれるシーンには同情。彼女の攻撃魔法のハデさは見ていて痛快だった。

2位 金髪ギャル

超タカビーだけど、主人公は惚れた弱味で逆らえないのさ。

3位 ナーム

物語の途中で協力してくれる、頼もしい女性ファイター!

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば!
おてんば娘のマーリン。賞金稼ぎにケンカをふっかけるところなどは、現代の怖いもの知らずの若い女性のようで、心強くもあり、危なっかしくもあります。そこが人気の秘密?

順位	得票	受賞キャラクター名	作品名
1	382	マーリン	シャイニング&ザ・ダクネス
2	143	金髪ギャル	アウトラン
3	110	ナーム	ラングリッサー
4	104	レッスルガール	レッスルボール
5	98	クリス	ラングリッサー
6	75	ミニーマウス	アイ ラブ! ミッキーマウス/ふしぎのお城大冒険
7	69	エレナ	ワンダラーズ フロム イース
8	61	ブレイズ	ベアナックル
9	57	エレクトラ	ふしぎの海のナディア
10	34	エル=ウィン	バハムート戦記

編 チェーック! どれも捨てがたく混戦模様
あまり予想のつかなかった助演女優賞だけど、「レッスルガール」は、ハーフタイムとエンディングにしか登場しないにもかかわらず、4位をキープ。また、関係ないけど、17位に入ったモンスターワールドIIIの「プリシラ」の健気さも捨てがたいぞ。

最優秀ボス敵賞

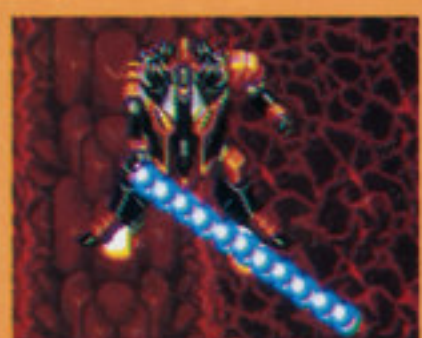
強大なボスがいればプレイヤーも燃える。今期最高に印象に残ったボスは?

1位 Dr.エッグマン

愛機に乗りこんで、あの手この手でソニックに挑む。憎めないキャラクターだ。顔つきは某宮崎駿の脇役キャラに似てるという声も…。

2位 メフィスト

意外な正体だったメフィストだが、そんなに強くない?

3位 大亜51

ボロボロになりながらも戦いを挑む姿に執念を感じるぞ。

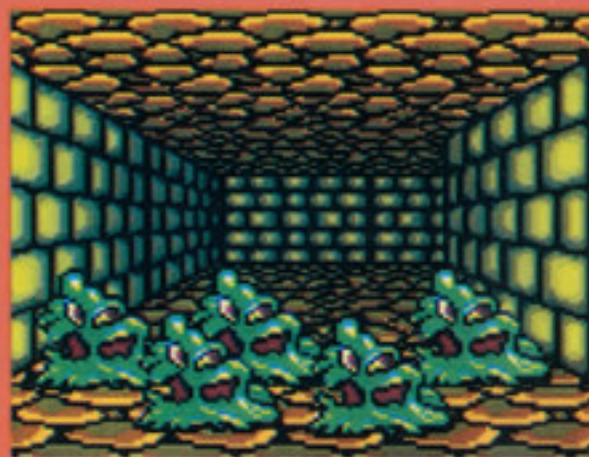
1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば!
いくらヤラれても最後には逃げ、また登場するその姿勢はまさに"憎たらしい敵キャラ"の見本!こういうヤツこそ最後に倒したときは嬉しいのです!!

順位	得票	受賞キャラクター名	作品名
1	776	Dr.エッグマン	ソニック・ザ・ヘッジホッグ
2	106	メフィスト	シャイニング&ザ・ダクネス
3	95	大亜51	武者アレスタ
4	62	カオス	ラングリッサー
5	60	ヤマト	ダライアスII
6	47	魔女	アイ ラブ! ミッキーマウス/ふしぎのお城大冒険
7	36	鬼姫&夜叉	ベアナックル
8	33	マザーホーク	ダライアスII
9	31	ガルバラン	ワンダラーズ フロム イース
10	28	ロキ	エレメンタルマスター

編 チェーック! ダライアスIIは票が分散
ボス敵賞候補の宝庫「ダライアスII」からは、たくさんランクインしてくると予想していたのだが、結果は「ヤマト」が5位に入るだけにとどまった。これは、ボスキャラが多いため票が分散したからであろう。実際、他のボスも少なからず得票はあった。

最優秀ザコ敵賞

上からみても、下からみてもやっぱりザコ。並べてみてもやっぱりザコだ……。

1位 ウーズ

「動く汚物」という形容がぴったりな容姿のウーズが1位に。実際のゲームのなかではエンカウントが多く、邪魔なだけの存在だった。

2位 歩兵

地面に溶けていく姿に、たとえようもない哀愁が……。

3位 ノーラ

女王様とお呼びっ!(う~ん、ありがちすぎる……)

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば!
もう全然相手にされなくなっているのに、いつまでもけなげに登場する姿が哀れを誘ったのでしょう。まさに真のザコ敵と呼ぶにふさわしいヤツです。

順位	得票	受賞キャラクター名	作品名
1	184	ウーズ	シャイニング&ザ・ダクネス
2	105	歩兵	アドバンスド大戦略―ドイツ電撃作戦―
3	82	ノーラ	ベアナックル
4	67	モトラ	ソニック・ザ・ヘッジホッグ
5	64	クリスタルウーズ	シャイニング&ザ・ダクネス
6	55	でかあしシリーズ	シャイニング&ザ・ダクネス
7	41	ガードマン	ボナンザブラザーズ
8	37	ナムコスターズ	レッスルボール
9	30	ガルシア	ベアナックル
10	25	ぬいぐるみを着た父	レンタヒーロー

編 チェーック! イカスぜ親父!
全体的にシャイダクのキャラが強かったけど、どちらかといえばクリスタルウーズのほうが上にいくと思ったんだけどねぇ。あと、レンタヒーローの「ぬいぐるみを着た父」は、倒したあとのピクピクッという動きがカワイくて非常に捨てがたいよな。

最優秀アイテム賞

ゲーム中に苦労して手に入れた、あのアイテムたち。なかにはくだらない物も…。

1位 きんだんのはこ

開けるたびに何が起こるかまったくわからない。ランダムなイベントボックス。レベルが上がらないと入手できないので知らない人も。

2位 リング

1度ばらまいてもうまく再利用すれば、まさに半無敵!

3位 シューズ

常に最高速度で動きまわれるクツ。スピード狂のアナタに。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば!

まさに開けると何が起こるかわからない"禁断の箱"。巨人の足に踏みつぶされたあとの小さなシミなど、クリエイターのこだわりもすごい! の一言でした。

順位	得票	アイテム名	作品名
1	281	きんだんのはこ	シャイニング&ザ・ダクネス
2	215	リング	ソニック・ザ・ヘッジホッグ
3	148	シューズ	ソニック・ザ・ヘッジホッグ
4	79	肉	ベアナックル
5	74	メダリオン	シャイニング&ザ・ダクネス
6	68	きょじんのふえ	シャイニング&ザ・ダクネス
7	42	無敵	ソニック・ザ・ヘッジホッグ
8	37	カオスエメラルド	ソニック・ザ・ヘッジホッグ
9	30	コショウ瓶	ベアナックル
10	26	ブルーウォーター	ふしぎの海のナディア

編 チェーック! 日本人ならスシだな

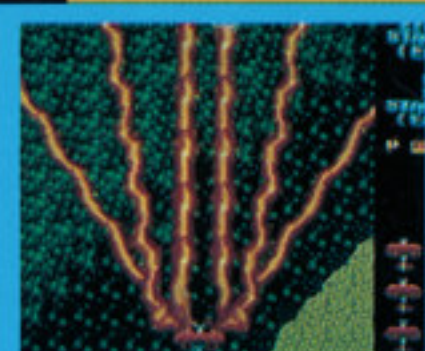
バカバカしい物も多い賞だが、BEメガが気に入ったのは選外38位の「寿司」(魔王連獅子)だ。こいつは海外輸出されれば外人にウケること間違いなしだろう(笑)。また「カオスエメラルド」は、全部集めても××なので、抹殺刑ものだぜ(くぅ)。

最優秀ウェポン賞

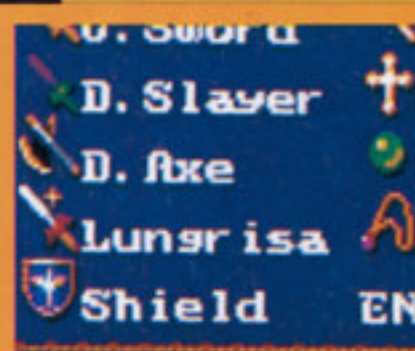
ゲームをやってれば、お気に入りの武器だって出るはず。というわけでこの賞だ。

1位 カクバクダン

投下した地点の半径6ヘックス内の、地上ユニット、地面、都市などをすべて一掃する、とんでもない武器。これを使うのは非人間?

2位 ファイヤー

最高レベルになると画面中を薙ぐ。超爽快ショット!

3位 秘剣ラングリッサー

D. Slayer
D. Axe
Lungrisa
Shield

攻撃力を大幅アップしてくれるラングリッサー最高の剣だ。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば!

掟破りのムチャな設定と「こんなのいいのか?」というアブナさ、んでもってシミュレーションの常識をすべて破壊する威力が、ポイントであったと思います。

順位	得票	ウエポン名	作品名
1	195	カクバクダン	アドバンスド大戦略 —ドイツ電撃作戦—
2	164	ファイヤー	鮫!鮫!鮫!
3	92	秘剣ラングリッサー	ラングリッサー
4	86	WOZ	ガイアレス
5	80	スペシャル	ベアナックル
6	74	ひかりのつるぎ	シャイニング&ザ・ダクネス
7	53	プリソナービーム	ゼロウィング
8	47	光神降臨	エレメンタルマスター
9	44	ICBM	エイリアンストーム
10	39	回転中のソニック	ソニック・ザ・ヘッジホッグ

編 チェーック! きわめつけはミッキーの尻!

下位はウケ狙いの投票があって、じつに楽しいのがこの賞だ。そんななかオススメしたいのが23位の「ミッキーのお尻」だ!あの尻ふりポーズとヒップアタックには誰もが魅了されたはず!? それと、26位の「稲妻サーブ」もなかなか通好みだな。

最優秀アーマー賞

いざというときプレイヤーを救ってくれる嬉しいアイテム。一番嬉しいのはどれ?

1位 バリア

ダメージを受けないかぎり消えない半永久の防御アイテム。張ったときのポワ〜ンという音がなんかイイ。でも穴落ちのときは無効ね。

2位 アーム

流線型のフォルムと、どんな攻撃にも耐える剛健さがグー。

3位 レンタルアーマー

寄付金でどんどん強力になっていくのが嬉しいのさ。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば!

「LABYRINTH ZONE」では、このバリアに助けられた人も多いはず。このあたりの感激度が受賞に結びついたのだと思います。

順位	得票	アーマー名	作品名
1	313	バリア	ソニック・ザ・ヘッジホッグ
2	221	アーム	ダライアスII
3	126	レンタルアーマー	レンタヒーロー
4	105	無敵	ソニック・ザ・ヘッジホッグ
5	98	ひかりのよろい	シャイニング&ザ・ダクネス
6	79	リング	ソニック・ザ・ヘッジホッグ
7	60	でんせつのよろい	ワンダーボーイV モンスターワールドIII
8	53	DEFENSIVE DETONATOR	武者アレスタ
9	22	バレルロール	空牙
10	20	プロテクトリング	ワンダラーズ フロム イース

編 チェーック! ビビル人はアーマーも可能

ソニック関係が強いけど、選外の小物もチェックしたいね。たとえば14位の「ビビル人」(ゼロウィング)などは、本来はザコキャラ賞に入るべきなのに、こちらで顔を出しているのが面白い。また15位の「バンバー」(エアロブラスターズ)もいいぞ。

最優秀美術賞

世間じゃ色数が少ないとか騒ぐけど、なかにはキレイなゲームも多いんだぞ。

1位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

ラスタースクロールで表現した水のゆれや、スペシャルステージの背景が変わる瞬間、グリーンヒルゾーン全体の背景が人気を集めた。

2位 アドバンスド大戦略 —ドイツ電撃作戦—

これはやっぱり戦闘シーンとデモにつきるんだろうね。

3位 アイラブ! ミッキーマウス! ふしぎのお城大冒険

甘〜いお菓子のステージが、とくに票を集めていたぞ。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば!

ゲームグラフィックに、アートの新境地を拓いた「ソニック」。独特の美しさと存在感に加えて、楽しいキャラクターたちが大活躍! この受賞にみんな喜んでます。

順位	得票	作品名	メーカー名
1	421	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ
2	389	アドバンスド大戦略 —ドイツ電撃作戦—	セガ
3	294	アイ ラブ! ミッキーマウス! ふしぎのお城大冒険	セガ
4	89	デビルクラッシュMD	テクノソフト
5	65	アウトラン	セガ
6	57	シャイニング&ザ・ダクネス	セガ
7	50	バハムート戦記	セガ
8	46	ジノーグ	メサイヤ(NCS)
9	41	エル・ヴィエント	ウルフチーム
10	40	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	セガ

編 チェーック! 意外とキレイになるもんだ

10位の「モンスターワールドIII」は、メガドラらしからぬパステルカラーっぽいグラフィックが安心感を与えてくれる秀作だった。また、4位の「デビルクラッシュMD」も、メガドラの発色能力から考えると、非常に優れたセンスがあるといえるね。

最優秀音楽賞

「ゲームクソなら音楽もクソ」という名言もあるが、やっぱ音楽は重要なのだ。

1位 ベアナックル

予想外か、それとも予想どおりか? 2年連続古代祐三サウンドが、絶大な支持を得て1位に。今年のゲームも古代サウンドがいくのかな。

2位 アウトラン

VG版にかなり近いBGMは必ずヘッドフォンで聞くべし。

3位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

「ドリカム」の中村正人さん監修の、軽快なBGMで3位に。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば!

"燃える"BGMを書かせたら右に出るもののいない古代祐三氏。「ベアナックル」でも相変わらずパワーを発揮。熱い1票を投じてくれたみんな、ありがとう!

順位	得票	作品名	メーカー名
1	355	ベアナックル	セガ
2	268	アウトラン	セガ
3	190	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ
4	76	ふしぎの海のナディア	ナムコ
5	72	ダライアスII	タイトー
6	68	ラングリッサー	メサイヤ(NCS)
7	65	武者アレスタ	東亜プラン
8	59	エレメンタルマスター	テクノソフト
9	58	アドバンスド大戦略 —ドイツ電撃作戦—	セガ
10	54	アイ ラブ! ミッキーマウス! ふしぎのお城大冒険	セガ

編 チェーック! 音楽の質もアップした1年

ゲーム自体もさることながら今年は音楽のグレードもさらに上がった年でもあった。今回人気を集めたものでは、5位の「ダライアスII」の最終面のものや、14位の「レンタヒーロー」のファンキーな音楽など、単体でも楽しめる印象の強いものが多い。

最優秀特殊効果賞

ハードの性能を限界まで使った大技、小技の数々は、見る者を圧倒してくれた。

1位 ソニック・ザ・ヘッジ・ホッグ

これはもう、スペシャルステージの頭がクラクラする回転につきる。他にはスターライトのさりげない多重スクロールや音声が光った。

2位 スタークルーザー

宇宙空間の表現+本格的なポリゴン処理で堂々の2位に。

3位 シャイニング&ザ・ダクネス

魔法の表現や、隠れた特殊アイテムの効果が印象に残った。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば!

ソニックの最大の特徴であるスピード感を出すために、カメラワーク(?)は特に工夫してあります。スペシャルステージの背景の効果も見逃してはなりませんゾ!

順位	得票	作品名	メーカー名
1	754	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ
2	202	スタークルーザー	メサイヤ(NCS)
3	129	シャイニング&ザ・ダクネス	セガ
4	120	武者アレスタ	東亜プラン
5	75	エル・ヴィエント	ウルフチーム
6	69	ダライアスII	タイトー
7	60	ジノーグ	メサイヤ(NCS)
8	43	アドバンスド大戦略 —ドイツ電撃作戦—	セガ
9	28	ガイアレス	日本テレネット
10	25	Hard Drivin'	テンゲン

編 チェーック! 落ちる床、拡大する敵

実際にプレイしてみないとわからないけど、4位の「武者アレスタ」は、細かい特殊効果の宝庫だ。たとえば、床の板が落下するシーンや、地の底から擬似拡大で現れる敵、雲間での雷など、シューティングにしては意外なほど見せ場があるのだ。必見。

最優秀演出賞

ゲームを盛り上げる見せ場やアイデアなど思わず目を奪われた一瞬の演出たちだ。

1位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

全ゾーンを通じての、多彩な仕掛けやトラップに人気が集中。水中でのカウントダウン、流されまいと棒につかまるソニックもいいね。

2位 アイラブ！ ミッキーマウス！ ふしぎのお城大冒険

意外（？）なエンディングに思わずフフフと笑ってしまう。

3位 シャイニング＆ザ・ダクネス

タートルドラゴンの登場シーンなどいろいろ凝っていたね。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば!!

生き生きとしたソニックの表情や、敵キャラ（？）のユニークさ、そして何よりもゲーム全体から感じるポップなイメージが、演出賞受賞に結びついたのだと思います。

順位	得票	作品名	メーカー名
1	297	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ
2	265	アイ ラブ！ ミッキーマウス！ ふしぎのお城大冒険	セガ
3	180	シャイニング＆ザ・ダクネス	セガ
4	126	アドバンスド大戦略―ドイツ電撃作戦―	セガ
5	114	武者アレスタ	東亜プラン
6	77	ふしぎの海のナディア	ナムコ
7	51	ラングリッサー	メサイヤ(NCS)
8	48	Hard Drivin'	テンゲン
9	40	ベアナックル	セガ
10	37	エイリアンストーム	セガ

編 チェック!! この小技も捨てがたいぞ

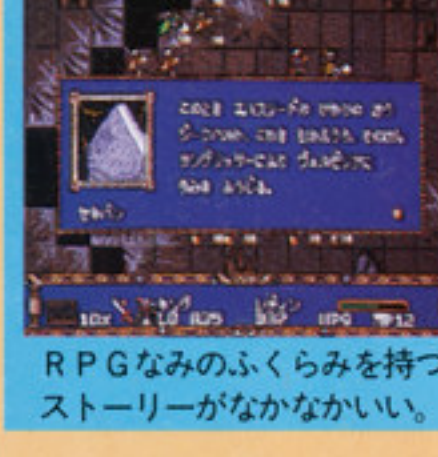
あまり票が集まらなかったけど、20位の「ボナンザブラザーズ」は、ハエ叩きの仕草やロボットの頭をかぶる姿が滑稽だったね。あと「ナディア」のカラオケや「Hard Drivin'」のインスタントリプレイなども、けっこう捨てがたい味があったぞ。

最優秀脚本賞

この一年で一番感動的だったゲームのシナリオやゲーム展開はこいつに決まり！

1位 ふしぎの海のナディア

ストーリーをアレンジして、番組を見た人でも楽しめるようにしたのが人気の要因？ エンディングには気分が救われる思いだ。

2位 ラングリッサー

ＲＰＧなみのふくらみを持つストーリーがなかなかいい。

3位 スタークルーザー

複雑な人間模様と、ドラマティックな展開で３位と健闘。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば!!

初めて作ったゲームでこのような賞がいただけるなんて……う、うれしいっ！ 夢じゃなかろーか。買ってくれた人、どーもありがとおっ。これからもやるぜっっ!!（開発・ゆうき りん）

順位	得票	作品名	メーカー名
1	326	ふしぎの海のナディア	ナムコ
2	259	ラングリッサー	メサイヤ(NCS)
3	208	スタークルーザー	メサイヤ(NCS)
4	164	アドバンスド大戦略―ドイツ電撃作戦―	セガ
5	115	レンタヒーロー	セガ
6	85	ワンダラーズ フロム イース	RIOT日本テレネット
7	62	シャイニング＆ザ・ダクネス	セガ
8	61	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	セガ
9	50	エル・ヴィエント	ウルフチーム
10	47	アークス・オデッセイ	ウルフチーム

編 チェック!! ここらへんも意外かな？

「レンタヒーロー」は見た目こそ地味だけど、人々のメッセージが生き生きしていて、へんに面白いストーリーになっているのが評価されたようだ。また、シャイダクはストーリーについてさんざん言われてきたわりには、けっこう健闘したのでは？

最優秀移植賞

最近移植ものは減少傾向にあるみたいだけど、上位をみるとまだまだイケそう。

1位 アウトラン

セガの自社ＶＧ移植はイマイチという評価をくつがえした会心の作品。単なる移植ではなく、誰にでも遊べるようにしたのが良かった。

2位 ワンダラーズ フロム イース

他機種版よりもゲームバランスがよくなっているぞ。

3位 スタークルーザー

パソコン版で不評だった要素を改良して遊びやすくなった。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば!!

やっと出たという感じのMD版「アウトラン」。ハードを生かしたスピードとバツグンのサウンドが、ゲーセン版の感動を再現！ 移植賞は大変な光栄です。

順位	得票	作品名	メーカー名
1	878	アウトラン	セガ
2	124	ワンダラーズ フロム イース	RIOT日本テレネット
3	110	スタークルーザー	メサイヤ(NCS)
4	104	デビルクラッシュMD	テクノソフト
5	91	ダライアスII	タイトー
6	53	鮫！鮫！鮫！	東亜プラン
7	49	グラナダ	ウルフチーム
8	47	戦場の狼II	セガ
9	42	ゼロウィング	東亜プラン
10	38	雷電伝説	マイクロネット

編 チェック!! ああライデン……

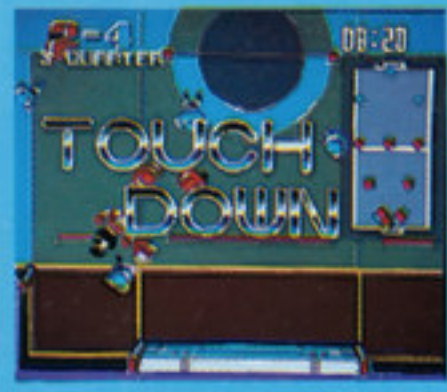
12位の「ミッドナイトレジスタンス」、21位の「スーパーバレーボール」など、いい味出してるゲームも多くあったけど、やはり人気ゲームの移植には多くの賛否がわき出たのも事実。とくに全機種で出た「雷電伝説」は、各誌で物議がかもされた。

最優秀サードパーティ作品賞

サードパーティもガンガン増えてる昨今、ユーザーの心を捕らえたメーカーは？

1位 ラングリッサー

編集部の予想を越えて、「ラングリッサー」が１位に。まだ手に入らない人も多いから、これを機に再販してほしいところ。

2位 レッスルボール

ナムコのオリジナルゲームはやはり強かった／　続編は？

3位 スタークルーザー

効果的なポリゴンと、価格以上に長く遊べるのが魅力。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば!!

前評判よりも、プレイ後の評価の高いほうが作る側にとっては大切なことだと思います。この評価を今後のパワーにしていきます。みなさん、ありがとうございました。

順位	得票	作品名	メーカー名
1	459	ラングリッサー	メサイヤ(NCS)
2	231	レッスルボール	ナムコ
3	87	スタークルーザー	メサイヤ(NCS)
4	82	ふしぎの海のナディア	ナムコ
5	72	武者アレスタ	東亜プラン
6	66	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	ゲームアーツ
7	45	デビルクラッシュMD	テクノソフト
8	34	ダライアスII	タイトー
9	28	球界道中記	ナムコ
10	25	鮫！鮫！鮫！	東亜プラン

編チェック!!　メサイヤ、ナムコ強し！

サードパーティの活発な参入のさなかでもやっぱりメサイヤとナムコの作品が目立ったようだ。とくにナムコはいろいろ言われながらも、手堅い２本を出してくれたのが嬉しいところ。まっ、欲を言えば今年は移植ものも頑張ってほしいところだが……。

最優秀パッケージ賞

パッケージを見て衝動的に買う人もいるぐらいだから、やっぱり凝らなきゃね。

1位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

ゲームソフトとは思えないほどの、アカぬけたセンスが１位になった要因。部屋に飾ってみるのもおしゃれでいいかもしれないね。

2位 アドバンスド大戦略 ―ドイツ電撃作戦―

歴史の人物たちの絵が渋いの一言につきる。でもコワイ。

3位 バハムート戦記

表より、裏側のイラストのほうがイカすという噂も……。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば!!

今でこそソニックはセガのイメージキャラクターとして定着しましたが、発売前はいかにイメージを印象づけるかを考え、パッケージもユニークなものになりました。

順位	得票	作品名	メーカー名
1	472	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ
2	196	アドバンスド大戦略―ドイツ電撃作戦―	セガ
3	187	バハムート戦記	セガ
4	59	シャイニング＆ザ・ダクネス	セガ
5	57	レッスルウォー	セガ
6	53	ベアナックル	セガ
7	48	スタークルーザー	メサイヤ(NCS)
8	45	エル・ヴィエント	ウルフチーム
9	41	ワンダラーズ フロム イース	RIOT日本テレネット
10	36	レンタヒーロー	セガ

編チェック!!　だ○されたレッスルウォー

今回は前回よりも、ゲーム人気に引っ張られてランクインするものは少ないようだ。「レッスルウォー」は、ゲームはともかくプロレスファンの心をくすぐるという意見が。10位の「レンタヒーロー」や、15位の「ジュエルマスター」も隠れた名作だろう。

センセーショナルカフェテリア賞

1位 MEGA-CD年内発売

順位	得票	トピックス
1	457	MEGA-CD年内発売
2	280	セガ・ファルコム、その他の子会社設立
3	176	ソニック、マリオを抜いて世界中で大人気
4	158	アイルトン・セナ、セガに来社 スーパーモナコGPIIの監修契約をする
5	132	メガドライブ普及台数200万を突破
6	94	光栄の参入
7	87	ソフトの容量が12メガの時代に突入
8	21	米国のコイルが拡大解釈によりセガを訴訟する
9	15	ソニックパック発売
10	9	テラドライブ発売

編チェック!!総評

まず、賞の名前はちと情けないトピックス関係だけど、選外には、「セガ株価で任天堂を抜く」とか「高橋由美子を起用」「ナムコ撤退のデマ流れる」などみんなの関心をひく出来事も多かった１年だった（なかには「セガ、メガドラでオリジナルシューティングを１つも発表せず」とか、「セガのパ○リネタ続出」なんて意外なものもあった」。とはいえ、上位の票の内容を見るにつけ、去年はまさにメガドラ大飛躍の年だったといえるのではないだろうか？今年は、ついに登場したMEGA-CDを武器にゲーム業界の真の雄となってほしいものだね。というわけで、来年のアカデミーもよろしくね。

最新作のホットメニューを宅配します

BEメガホットメニュー

BE MEGA HOT MENU

PART4

ストームロード

メガドラ市場に急拠参入してきたのが、このマイクロワールドという会社だ。今後はジェネシス他いろいろな海外ソフトをメガドラに移植していってくれるそうなので期待も大きい。というわけで、参入第1弾はこの「ストームロード」というわけだ。

マイクロワールド／2月7日発売予定／6,800円／ACT／4M

アメリカの人気ゲームが日本上陸だ！

最近は「ポピュラス」や「シムアース」などをはじめとして、海外で高い評価を受けた多くのゲームが日本のゲームマシンにガンガン移植されているのが目立つ。

今回紹介する「ストームロード」もジェネシスで発売されている海外ゲーム。しかもこのゲームはアメリカのゲーム雑誌で高い評価を受けたアクションゲームなのだ。

ゲームのシステムは、各ステージ（ちなみに、このゲームではレベルと呼ぶ）に捕らわれている妖精をすべて助け出すというシンプルなものだ。だけど、ゲームを解いていくためには、モンスターを倒すアクションのテクニックはもちろんだが、意外と頭のほうも使わなければならない。

というのもこのゲームは、いろいろな特徴を持ったアイテムを正しい順番で使っていかなければ、すべての妖精を助けることができないというパズル的な要素も十分に持ち備えているからだ。もしも、アイテムを間違えて持っていったり解く順番を間違ってしまうとハマリ状態になってしまいクリアできなくなるという怖いゲームなわけだ。

そのほか、日本のゲームとはちょっと違った雰囲気のあるキャラクターや、深みのあるグラフィックもなかなか見所といえるぞ。

通常の攻撃はこの青い弾を撃つ。ボタンを押すとすぐに発射されるので、弱い敵やスピードの速い敵に対して有効。

ボタンを押し続けてから放すと、威力のあるミサイルを撃つことができる。強いヤツやまとめて倒したいときに使おう。

グラフィックがビュリホー

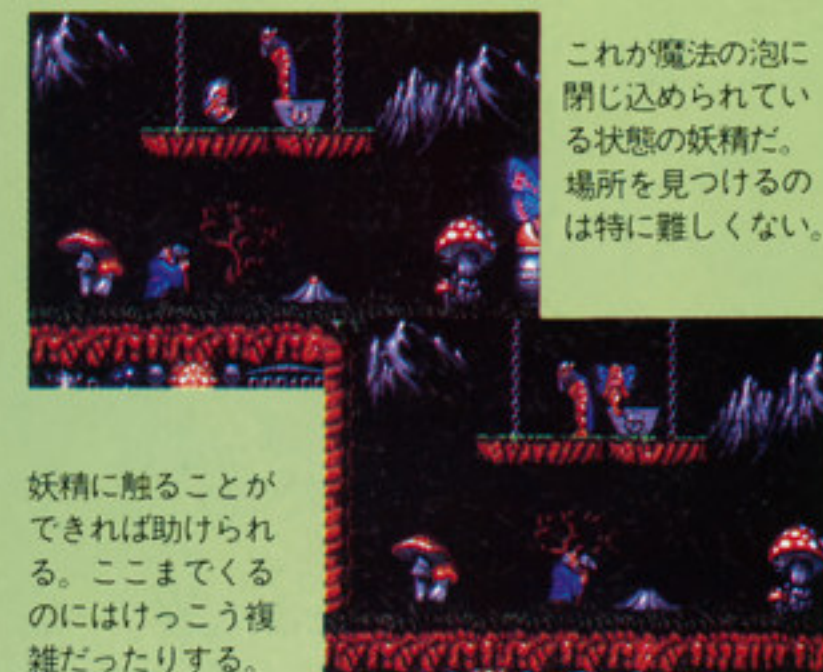
主人公の後ろにいる蝶みたいなオンナの人は移動しないんだけれども、髪の毛が風になびいているのだ。やはりこのグラフィックは日本とは違った雰囲気があるねえ。

STORY

キミは勇者ストームロード。光と闇とが戦いを交える恐怖の世界へ、魔王ロッティングローンによって捕らえられた妖精の王女たちを救い出すべく、単身王国の谷間に旅立つのだ！　キミは、決められた時間の中で、無事王女たちを救い出すことができるか。ストームロードの伝説がいま始まる。

妖精を助けるのが目的

冒頭にも書いたように、各面に魔法の泡によって閉じ込められている妖精を助けるのが目的。この妖精たちは隠されているわけではないので見つけるのは簡単。ただし、助け出すにはけっこう考えないとならない。

これが魔法の泡に閉じ込められている状態の妖精だ。場所を見つけるのは特に難しくない。

妖精に触ることができれば助けられる。ここまでくるのにはけっこう複雑だったりする。

クリアするためにアイテムをうまく使おう

このゲームには、ハチをおびきよせるハチミツや雨のダメージを防ぐカサなどの各種アイテムがある。当然これらのアイテムが妖精を助けるところで必要となるわけだが、プレイヤーは一度に1つしかアイテムを持つことができない。アイテムの使い方をうまく考えて持ち歩かないと時間がなくなってしまうのだ。

とらわれの妖精を見つけたが、ハチがいて助けることができない。

そこで、どこからかハチミツの入ったツボを持ってきて置くと、このとおり。

これで、ハチがいなくなって妖精を助けることができたというわけ。

Level 1

捕らわれている妖精は5匹。最初のステージはゲームに慣れたりアイテムの使い方を覚えるということで、強い敵や複雑なひっかけはないが、絶対最後に行かなければいけない場所があるので、先にそっちに行くとハマリになってしまう。モンスターに対しては、あせって進むとミスになるので確実に。あと、最初にしては時間設定が厳しいので、迷ってばかりいるとタイムオーバーになるぞ。

カギはもちろん扉を開けるもの。扉を開けるとカギはなくなってしまうのでトラップの扉を開けないようにね。

所定の台に乗ると、このように鳥が頭をつかんで違う場所まで運んでくれる。これも、戻れなくなる場合があるので、注意。

これは見たところコウモリのようだ。卵が落ちてきて、孵化して登場するが、いろいろと飛び回るのでうっとおしい。

グリーンのドラゴンは斜めに突っ込んでくるのだが、攻撃と微妙にズレた位置にくるので場所を合せないとダメだ。

Bonus Level

これはいわゆるボーナスステージと同じ。魔法の泡に包まれた妖精が、上からたくさん落ちてくるので、それをできる限り助けていくのだ。多く助けることで点数もたくさん入るし、自分の残り人数を増やすこともできるから可能な限り助けておきたいところだぞ。

上方から捕らわれた妖精が降りてくるのを次々と助けていく。助けられなかった妖精は無残。

この妖精を数多く助けることで、点数もたくさんはいるし、残り人数も増えてくれるのでお得。

Level 2

レベル2はどこかの城内のような所。基本的な解き方としてはレベル1と同じなのだが、ここの場合は一歩間違うと灼熱地獄に落ちてしまうので、ジャンプのタイミングには気をつけたい。モンスターはスケルトン系のものがいやらしいので、あわてないように。

ガイコツの首がとれてバウンドしながら、攻めてくる。ま、対して恐ろしくはないのだ。

うむ？ 左のところに行くにはどうしたらいいの？ こういったところもこのゲームの面白さ。

おまけ登場

主人公はゲームの最初のときと死んでしまった後に、雷とともに登場する。コマ送りで見ると登場のときにドクロマークが出ているのがわかる。けっこう凝っていていいのだ。見てるのもいいけど、モンスターが近くにいる場合には素早く行動しないとすぐに死んでしまうぞ。

没!!

攻撃を受けたり落ちると死んでしまうのだが、この時には骨がくだけて最後にドクロが残るのだ。

鋼鉄帝国

レトロフィットしたグラフィックと前後に弾を撃ち分ける新システム、自機の選択や逆転高速スクロールも楽しい、とってもグッドなシューティングゲームの登場だ！　秘密兵器「イマミオサンダー」で、鋼鉄帝国の野望を打ち砕け!!

ホット・ビィ／2月14日発売／7,800円／SHT／8M

レトロフューチャーシューティング

かつて作家のジュール・ベルヌやチェコの映画監督カレル・ゼマンが描いた、人間くささと機械の機能性が見事に融合した空想世界。それは、いわば「過去の人たちが思い描いた未来」とでもいうべき世界だ。

そんな不思議な世界を背景に、鳥型のレシプロ機や飛行船が空中戦を展開する。これまでのシューティングとはひと味違う、奇妙でファンタスティックなシューティングゲーム。それがこの「鋼鉄帝国」だ。

ユニークなのは背景設定だけではないぞ。ＲＰＧのような経験値システムや、前後に弾を撃ち分けるなど、システム的にも一風変わった味つけなのだ。まさに極めつけの異色作、シューティングファン要チェックの１本だぞ！

各ステージ前には、現在の戦況と次ステージの目標が示される。

飛行空母ラインハルトから発進する、エトピリカ号の勇姿だ！

オプション機能も充実。難易度、残機数やボタン設定もできるぞ。

これが秘密兵器イマミオサンダーだ！　使わずにステージ最後まで取っておくと、その分ボーナスが追加されるぞ。

自機は2タイプから選択

このゲームでは、２タイプの戦闘機が自機として用意されている。対地攻撃に威力を発揮するエトピリカタイプと、空中戦専門のゼッペロンタイプだ。自機の選択はステージ単位。各ステージの内容や自分の好みにあわせて、的確な判断で自機を選択するべし！

エトピリカは耐久力は低いが、スピードがある。

ゼッペロンは、動きがのろいぶん、耐久力は高い。

前に後ろにSHOOT!!

このゲームのもう１つの特徴は、前後の好きな方向に弾を撃ち分けられることだ。

しかも自機の方向を変えるのではなく、前方射撃用のボタンと後方射撃用のボタンがそれぞれ別になっているというユニークなシステム。こうすれば切り替え操作なしで、前後の敵にすばやく対応できるのだ。これまでのシューティングとはひと味違う興奮があるぞ。

ノーマルの前方攻撃。ボタン１つで同時に対空・対地攻撃する。

後方攻撃。弾の威力や飛び方は、ノーマルの場合と同じだ。

7つのアイテムを使いこなせ

シューティングの基本は、なんといってもアイテムだ。各種のアイテムをうまく使いこなすことは勝利への第一歩。各アイテムの特性を頭にたたきこめ！

経験値アイテム
３つ取ると、レベルが１つ上がる。レベルが上がれば、ショットはパワーアップし、ＶＩＴＡＬ目盛りの最大値も増えるのだ。

VITALアイテム
自機のＶＩＴＡＬ目盛り（体力のようなもの）を回復させる。このＶＩＴＡＬ目盛りがゼロになると、撃墜されてしまうのだ。

オプションアイテム
自機の上下にオプションが装備される。ただしオプションのショットの威力は自機のレベルで決まるので、複数とっても意味はない。

スーパーBOMB
秘密兵器イマミオサンダーの使用回数が１回分増える。使用しなければ、各ステージの最後にボーナス点として加算されるぞ。

スピードアイテム
目盛のスピードが５段階までアップ。ただし、エトピリカの場合もともとスピードが速いので、取りすぎると逆に操作しづらくなる。

1UPアイテム
読んで字のごとく、自機が１機増える。めったに出てこないアイテムなので、見かけたら必ず取ろう。ストックは最大９機まで。

ボーナスアイテム
実際のゲームではあまり関係ない。１つ取るごとに、スコアに100ポイントずつ加算される。無理に取る必要はないかも……。

STAGE 1
鉱山都市ラール
鉱山都市を解放せよ!

ステージ1の目的は、敵に占領された鉱山都市ラールを奪回すること。はじめはアイテムがバンバン出てくる。後々のためにもここでレベルを目いっぱい上げておくべきだろう。

最初のステージということもあって攻撃はあまり激しくなく、ほとんどゲームに慣れるための練習ステージのようになっている。ただし、地上・空中の敵が入り乱れて出てくるので、空中戦専門のゼッペロンタイプを選択すると、少々手こずるかもしれないぞ。

落下傘降下してくる戦車たち。空中で撃ち落としてしまえ!

出てくる敵もどこかレトロチック。序盤戦は攻撃もおとなしい。

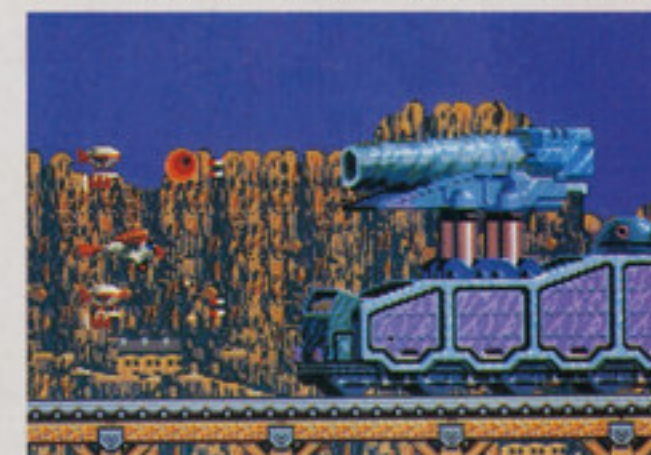
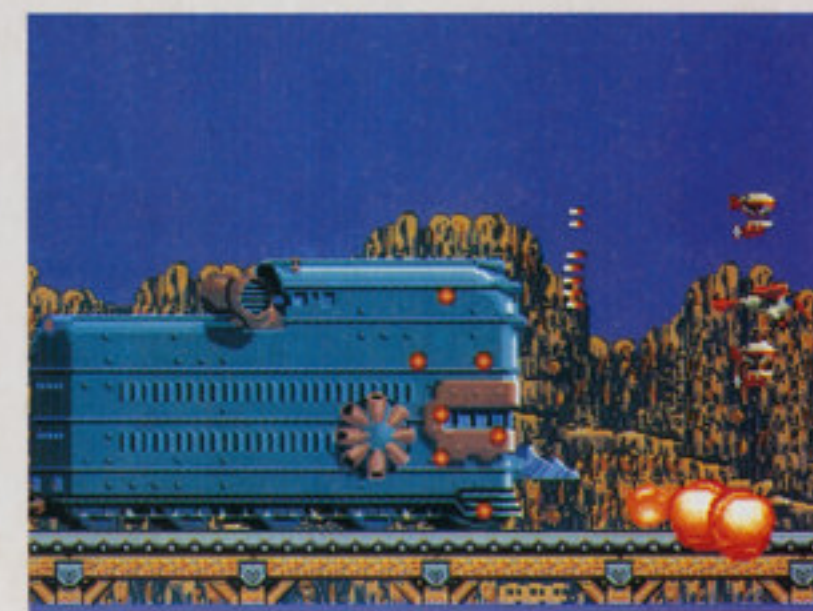
敵はわりともろい奴が多いものの、中ボスを倒したあたりからは、敵の数がいきなり増えはじめる。慣れればどうってことはないが、やはりツライ情況に陥ったら、1発イマミオサンダーを使うのも手だ。

とにかくこのステージでは、わき目もふらずにレベル上げに専念するのだ!

風車だって攻撃してくるのだ。ミサイル2発と武装は貧弱なのだが、不意打ちをかけてくるのでけっこう手こずったりする。

中ボスは、小山ほどもある空中戦艦(けっこう頑丈)。フラフラ動きまわるので、前に後ろにうまく撃ち分けるべし。

ボスキャラさんいらっしゃい!!

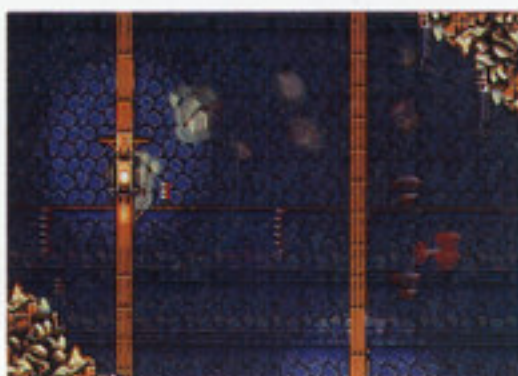
ステージ1のボスは巨大装甲列車だ。前部の大砲塔はほとんどコケオドシに近いが、その後ろの中型砲台と、後部車輌の機銃掃射はかなりの難物。心してかかれ!

大砲塔の弾は上下移動だけで簡単によけられる。弱点は砲本体ではなく、砲を支える支柱だ。

後部車輌はかなり頑丈で、壁のような機銃掃射をしてくる。自機は、動きのすばやいエトピリカがオススメだ。

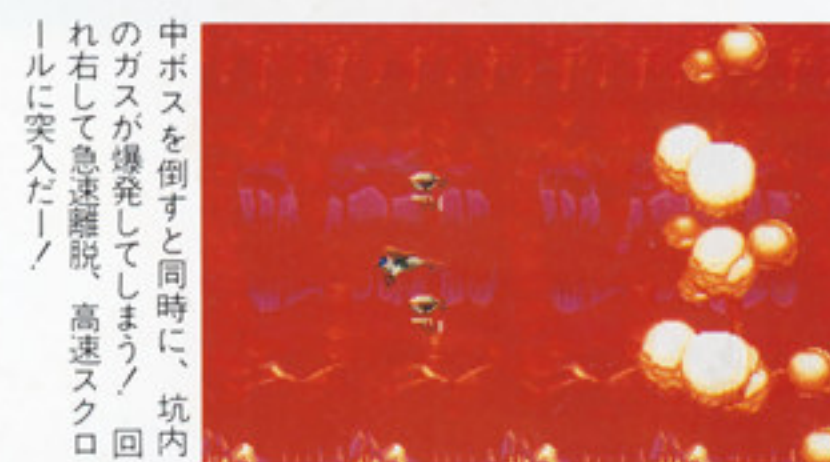
STAGE 2
リーデンゲル
決死の坑道突入作戦

ここでの任務は、資源を盗掘している敵部隊を壊滅することだ。坑道内は暗く、敵を見落としやすい。常に前後を注意していないと、思わぬところから攻撃を受けることも……。

斜めスクロールの難所を過ぎれば、すぐに中ボスの掘削機械と接触。メイン部分が破壊されても攻撃してくるしぶといヤツだ。とどめを刺すまで気は抜けないぞ。

中ボスを倒した後は、高速スクロールで脱出だ! 上下にうねる狭い通路を高速でつっきるのは、恐怖と快感が入り交じる、ステージ最大の見せ場。

やがて高速スクロールが終われば、いよいよステージボスの登場だ。気を引き締めていけ!

天井から降ってくる岩石はショットで破壊可能だ。連射で道を開け。

こいつは、ミサイルの発射間隔に一定のリズムがある。単純な上下移動で、ほとんどのミサイルはよけられるぞ。

中ボスを倒すと同時に、坑内のガスが爆発してしまう! 回れ右して急速離脱、高速スクロールに突入だー!

ステージ2最大の見せ場、左向き高速スクロール。ところどころにＶＩＴＡＬアイテムが出てくるが、そちらに気を取られていると、たちまちカベに激突してしまうのだ。

ボスキャラさんいらっしゃい!!

ステージ2のボスキャラは巨大な削岩機。中央の砲塔は分離攻撃が可能だ。弾の速度はわりと遅いので、弾道を見切れば楽勝だ。

合体しているときは、弾数もあまり多くない。分離前にできるだけダメージを与えておこう。

砲台、砲塔類は上部にかたまって配置されている。やはり対地攻撃にすぐれたエトピリカタイプがおすすめだ。

テクモワールドカップ'92

久しぶりに本格サッカーゲームの登場だ。パスやドリブルなど、キャラクターの自然な動きには、びっくりするぞ。オーバーヘッドキックやボレーシュートといった、ハデなアクションも魅力的！　面白さ満載のこのゲーム、きっとハマリこむぞ。

TECMO WORLD CUP '92
1P PLAY
2P PLAY
WORLD CUP
OPTION
SIMS
©TECMO・LTD 1990
REPROGRAMMED GAME ©SIMS CO.,LTD 1992

シムス/1月31日発売/6,200円/SPT/2M

めざせ！ ワールドチャンピオン！

うれしい機能がたっぷりだ！　基本をつかんで楽しくゲームを進めよう。

ワールドカップの前に…

「テクモワールドカップ'92」には、1P、2P、ワールドカップの3つのモードがある。1Pは、対コンピュータ戦の、練習試合といったところだ。2Pは、2人でやる対戦型。そしてワールドカップは公式戦だ！　また、時間や難易度の設定を変えられるので、初心者から上級者まで誰でも楽しめるのというのが、とてもうれしいぞ。

スライディングで、ボールをうばいとれ。ボールをもっている敵のキャラクターに近づいてAボタンを押すんだ。

LATTER HALF
00SCO 24:18 BRA03

オフサイドは、反則にならないぞ。遠慮なくゴール前にパスをつなごう。そして、めざす敵のゴールへ攻めこむのだ！

ルールは基本的に普通のサッカーと同じ。ただし例外がある。ひとつはオフサイドがないこと。もうひとつはタックルやスライディングなど荒技が反則にならないことだ。めんどうなルールが2つなくなったので、安心して相手のゴールへ攻めこめるぞ。

操作は十字ボタンとA、Bボタンの全部で3つ。簡単な操作でキャラの動きもなめらかだ。自然とパットを持つ手に力がこもるぞ。

チームとフォーメーションを決めたら試合開始！

試合を始める前に決めなきゃならないのがチームとフォーメーション。チームは国別になっていて、全部で24チームある。その中から、自分のチームを選ぶのだ。チームを決めたら次にフォーメーションを4つの中から選ぶ。これで、試合開始となるぞ。

操作できるのは、キーパーをのぞく10人だ。キーパーは自動的に動いてくれる。しかしシュートはすべて取ってしまう、という超人ではないぞ。負担をかけすぎないように！

◀ゴールを決められると、ひざまずき地面をたたいてくやしがる。責任感たっぷりのキーパーだ。あまり苦労をかけるなよ。

チャンピオンシップを手に入れるには…

ワールドカップは大きく2つに分けられる。

まずは予選リーグ。24チーム全部が、4チームごとで6つのグループに別れて行うぞ。総あたり戦でポイントを競いあうのだ。ポイントは勝ち2点、負け0点、引き分け1点、3試合の合計で上位16位以内の成績をとると本戦に出場できるというわけだ。

そして本戦。この上位16チームによる、トーナメント戦だ。これに勝ち進めば優勝となる。優勝めざして、がんばれ！

GROUP LEAGUE

TEAM	1	2	3	POINT
BRAZIL				0
FRANCE				0
YUGOSLAVIA				0
PERU				0

PUSH ANY BUTTON

◀予選のリーグ表。もちろん選択するチームによって組合わせが変わる。相手がどこであっても、勝つしかないのだ。

TOP HALF
00BRA 45:00 FRA00
KICK OFF

いよいよチャンピオンめざしてスタートだ。最初の試合に勝てると、リーグ戦の展開もぐっと楽になるぞ。落ち着いていけ。

対戦型も、もりあがるぜ！

「テクモワールドカップ'92」の2Pは、対戦型になっていて2人で一緒にプレイすることができる。これはワールドカップチャンピオンをめざすのとは、違った面白さがあるんだ。

友達との試合は、燃えるぞ。なんといってもコンピューター相手と違って、負けるとすごくくやしい！　こんな思いをしたくなければ練習あるのみだ。友達が何人か集まったら、自分たちでリーグ表やトーナメント表を作ってゲームするのもいいぞ。

あとは1人でシュート練習をするのにも、なかなか都合がよい。相手は、キーパーだけだからだ。どうすればうまくシュートが決められるか、なんて2Pで研究してから本番をやるのもいいだろう。

他にも自分たちなりに工夫して、いろいろと試してみるのも面白いぞ。

プレーヤーキャラクターの区別は、このような矢印によって表示される。自分のキャラクターを見まちがえるなよ。

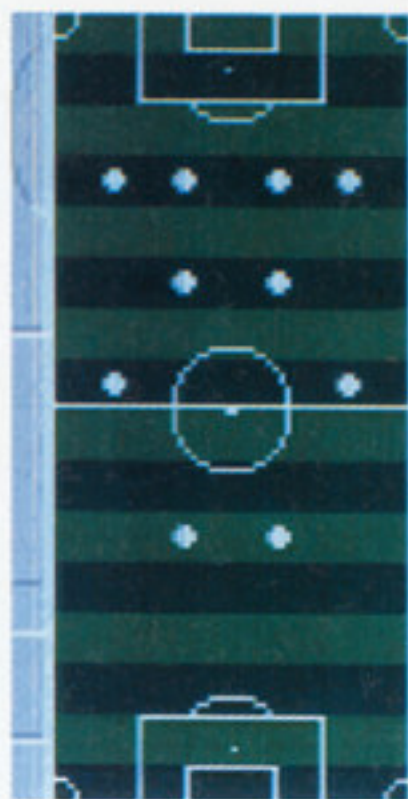
チームの個性をつかめ！

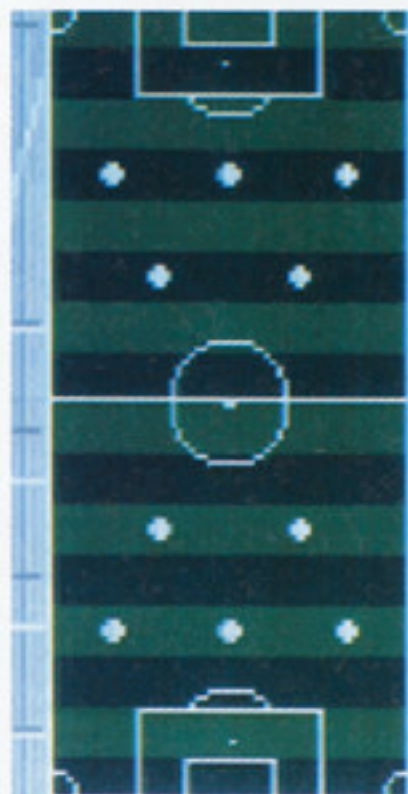
フォーメーションを選択するぞ。でも、適当に選んでいいってものじゃないんだ！

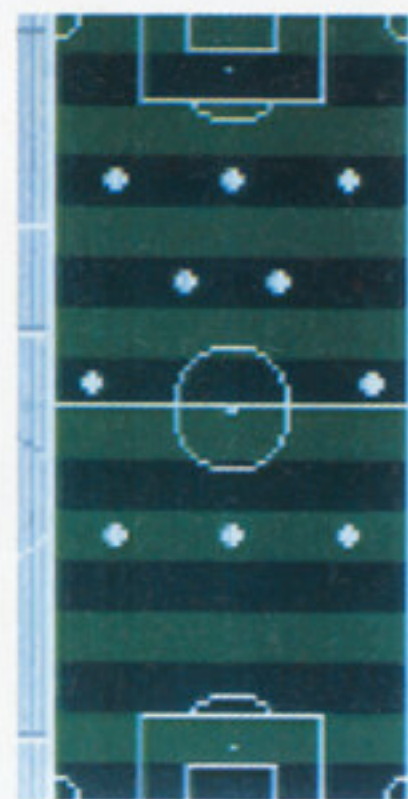
このゲームの参加チームは全部で24チームだ。すべてのチームに特徴があるぞ。たとえば、攻めは得意だけど守りが悪いとか、脚の速い選手がそろっているとか、守りはかたいとかというぐあいである。チームの特徴を見きわめて、フォーメーションを選ばないとだめ。チームとフォーメーションが、ぴったりあってこそ本当の強さを発揮するのだ。

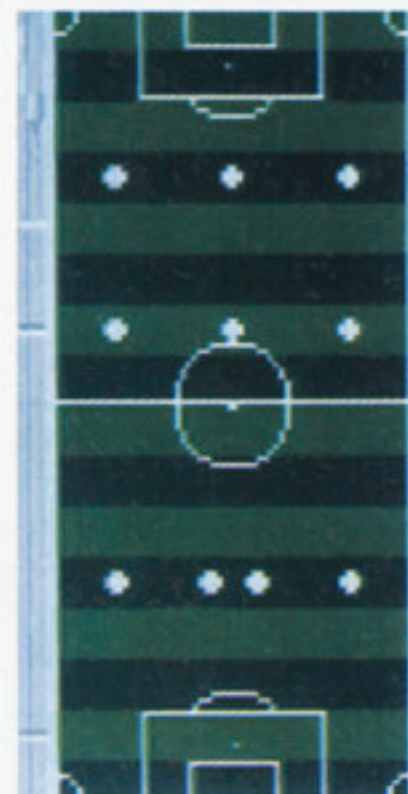
フォーメーションは攻め型から守り型まで、４段階に分かれている。右に載せたＡ～Ｄの４つがそうだ。チームの力を見きわめフォーメーションを決めるのは君だ。これには選手でなく、監督的な力が必要だぞ。大事なことだから、よーく考えて決めろよ。

TEAM SELECT 1P BRAZIL

チーム選択は参加する24チームが、国旗で表示されるぞ。これを見ただけで全部の国名がわかる？

A TYPE

これは、攻めを重視した型だ。フランスなど攻撃型のチーム向き。だが守りが少ないので、攻め込まれるとかなりつらいぞ。

B TYPE

人数の半分をうしろにさげた型で、守りがかたい。イタリアなど、守りのチームには合っているフォーメーションだ。

C TYPE

A TYPEでは守りが不安というときに、この型でやってみるとよい。といっても、安心できるほどの守りではないけどね。

D TYPE

攻めとも守りとも言えない、ハンパな型。チームの力を試してみるにはいいだろう。これがあっているチームもあるかも…。

気分はもうサッカー選手！

魅力たっぷりのいい動きを一部集めてみたぞ。他のは自分の目で見て確かめてくれ。

フォーメーションを決めるまでは監督的立場の君もKICK OFFと同時に選手へ早変わりだ。いっきに敵陣へ攻め込むぞ。ドリブルでフィールドをかけめぐり、危なくなったらパスをつなぐのだ。EXHIBITIONモードならパスは正確に決まる。しかし,PROFESSONALモードではパスカットされることもあるので気をつけろ！　敵をうまくかわしていくのだ。

キャラクターのアクションがきれいな中でも、きわめつけはシュートだ。普通のシュートはもちろんのこと、特殊シュートには感動するぞ。特殊シュートは、ボレーシュートにオーバーヘッドキックの２種で、選手の位置やボールの位置などによってコンピューターが勝手に選択してくれる。オーバーヘッドキックでシュートが決まると、それはもうかっこいい！　でも、あまりのかっこよさに、自分でやってみようなどと考えちゃだめ。失敗して首の骨を折ったら大変だぞ。あとシュートにばかり感動して試合をおろそかにしては先へ進まない。試合を勝ち進んで強いチームを倒す。これを忘れては、一流の選手といえない。チャンピオンめざして、がんばれ。

TOP HALF 00BRA 20:41 HOL00

矢印の色が変わったらシュートがうてる。たいていは、こういう普通のシュートだけど場合によっては特殊シュートがでるぞ。

TOP HALF 00BRA 01:13 HOL00 THROW IN

シュートばかりをとりあげちゃったけど、スローインも、なかなかリアルだ。キャラクターの動きを、見落とすなよ。

とられたら、とりかえせ。少々荒っぽくてもいいから、スライディングでボールをうばうんだ。さあこれから反撃開始！

敵陣めざして走りぬくんだ。危なくなったらパスを出してかわせ。

TOP HALF 00BRA 17:58 FRA00

ついにゴール前にもってきた。センタリングを上げて……。

シュート！ GOAL

やった！　オーバーヘッドが決まったぞ。先取点はもらったぜ！

テクモワールドカップ'92

アリシア　ドラグーン

最近絶好調のゲームアーツが、またまた新作を発売することとなった。その名も、「アリシアドラグーン」。本誌で何回か紹介しているので、すでにチェックしてる人もいるのでは？　今回は、発売も間近ということで、今まで以上に力を入れて紹介するぞ。

ゲームアーツ/今春発売予定/7,800円/SHT/8M

稲妻を武器に戦い続ける少女アリシア

主人公である少女アリシアの武器は、両手から発する稲妻(イナヅマ)。この稲妻は、〝全方位全自動照準稲妻〟といわれるもので、その使い勝手の良さは絶品に値する。この点が、今までのシューティングと異なった特徴といっていい。そして、もう1つの特徴として、OPM（オプションモンスター）といわれるモノがある。これが、ゲームの展開に大きく影響してくるぞ。

稲妻の動きが、とにかく派手‼　これを見るだけでも、このゲームを買って良かったというモノさ（？）

稲妻のレベルは、全部で8段階。アイテムを取るたびに、1段階ずつ強くなっていくぞ。レベルが上がると、稲妻の色が変化していき、破壊力も格段に強くなっていくんだ。
稲妻を撃ち続けていると、パワーゲージが次々と減っていき、最終的には撃てなくなってしまう。でも、稲妻を撃たずに待っていれば、パワーゲージは、すぐに回復していく。稲妻のシステムは、こんな感じだ。

〝全方位全自動照準稲妻〟とはどんな弾だろう!?

この御大層(ごたいそう)な名前の弾は、一言でいえば誘導弾。画面上にいる敵キャラを、勝手に狙ってくれる、とても便利な弾なのだ。この手法を、以前どこかで見たことがあるかも知れないが、それはきっと気のせいだ……!?

アイテムを有効に使うことが攻略の基本だ

ゲーム中に出てくるアイテムは、全部で9種類。そのうち3種類のアイテム、およびその効用を、ここで皆さんに紹介しよう。どのアイテムも、取って損をすることはないので、見つけたら必ず取るようにしておこう。アクションゲームの基本だよね。

この物体を破壊すると、中からアイテムが出現する。周りの敵キャラに気をつけながら、確実に取りに行こう。

●HP回復

取った瞬間に、アリシアのHPが4ポイント回復する（1ゲージ分）。よく出てくるアイテムだ。

●稲妻レベルアップ

稲妻のレベルが、1アップする。つまり、より武器が強くなるということだ。必ず取ろう。

●OPMレベルアップ

そのときに連れているOPMのレベルが、1アップする。計画性のあるレベルアップをしよう。

ステージ1と2を軽く攻略してみよう

STAGE1

それでは、おおまかなゲームシステムがわかったところで、ステージ1と2の紹介をかねて、軽く攻略してみよう。このゲームは、全8ステージ12エリアで構成されているんだけど、どの面もバラエティに富んでいるぞ!!

ここで1つ説明しておきたいのが、このゲームのコンティニューシステム。アリシアの体力がなくなった時点で、ゲームオーバーとなるわけだが、コンティニューの使用回数には制限がある。これは、アイテムを取ることにより、1ずつ増えていくぞ。

◀教祖ドルガー

こいつが諸悪の根源、教祖ベルガー。こいつを倒せば、めでたくエンディング。

ステージ1だけあって、難易度は低め。途中、このように隠し通路があったりする。捜してみよう。

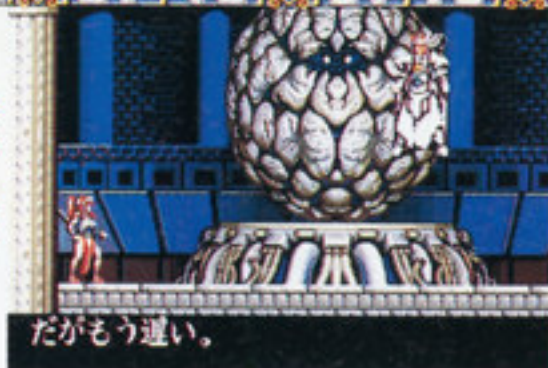
途中、このような会話シーンが展開される。魔神の卵から生まれたモノは、いったい何？

だがもう遅い。

BOSS マール&マーシュ

一卵性双生児の、教団戦闘員。左側と右側にそれぞれ陣取り、アリシアを攻撃してくる。

こんな感じで、2人の真ん中の位置でしゃがみ、そのまま攻撃に転じよう。ちゃんと稲妻のレベルアップを取っておけば、強敵ではない。

基本的には、1人ずつダメージを与えるようにしよう。その際には、接近戦をおすすめする。頭上から降ってくる剣は、常に移動しながら避けるようにすれば大丈夫だ。

STAGE2

ステージ2の舞台は湿地帯。前半は、足場を頼りに水の上を進み、後半は草原の上を戦いの場とする。ステージ1とうって変わり、屋外の戦闘。ラインスクロールを使った青空が超キレイだ。

前半から後半にかけて、中ボスが登場。攻略のコツは、行動パターンを覚えること。

BOSS 水中魔獣ゲアベル

ステージ2のボスキャラとは、水上で戦うことになる。この敵の行動パターンは3種類あり、弾を撃つかザコを吐くか、あるいは大きく移動するか。弾は最大ジャンプでかわせるぞ。

オプションモンスターはこの4種類だ!!

アリシアの心強い味方となってくれる、4匹のOPM。みんなそれぞれ個性があり、いろいろな場所で役に立ってくれるだろう。

忘れてはいけないのが、OPMの各特徴。うまく使いこなすためには、特徴をつかんでおかなくては話にならないぞ。

●ファイヤー・ドラゴン

最も扱いやすく、かつ強力なOPM。まずは、これをレベルアップさせるべきだろう。3方向に火炎攻撃をするぞ。

●サンダー・バード

画面上の敵キャラ、全てにダメージを与えてくれる。連続して与えてくれないのが悲しいが、場所によってはとても役立つ。

●ブーメラン・リザード

追尾ブーメランを、同時に2発撃ってくれる。見ためは頼りないが(?)、じつは結構重宝する。早めにレベルアップさせたいね。

●バーニング・スフィア

4匹の中で、唯一防御系のOPM。敵キャラや弾が入り乱れているような局面で使うべきだろう。

OPMの使い方が、このゲームをクリアするためのポイントとなるぞ。

ちびまる子ちゃん わくわくショッピング

前回でも予告したとおり、今回は「ちびまる子ちゃん　わくわくショッピング」を誌上プレイ形式をとって紹介するぞ。以下の記事を読んで、ぜひこのゲームの魅力を十分に知ってくれ。大勢で遊べば盛り上がること間違いナシのゲームなのだから。

●ナムコ／1月14日発売／6,000円／TAB／4M

さて、前号でも予告したとおり、今回は誌上プレイでこのゲームを紹介したいと思う。プレイヤーは、ＢＥメガ編集部から超人バロムＩ(アイ)の猛に、かっぽうぎ部隊のトメ、兄弟誌The スーパーファミコン編集部のどっかーん大橋に、ナムコのぱいんちゃんだ。この４人のそうそうたる(？)メンバーに加え、なんと優勝賞品はかけねなしの超高級メロンだ！　よって４人の目がさらに血走り、ゲームは一段と盛り上がりを見せたのであった。

さて、栄冠のメロンを手に入れるのは一体誰であろうか？　それではその模様を早速報告しよう。

やっぱり優勝賞品といったらメロンでしょ。時期はずれかもしれないけど。

基本的なゲームシステムの紹介

ハドソンの「桃太郎電鉄」にノリがよく似ているこのゲーム。ようは☺ポイントなるものを一番稼いだ人が勝ちである。だが☺ポイントを稼ぐには様々な方法がある。

まず一般的な方法は、毎回決まる目的地に着き、賞金の5,000円を手に入れてそのお金で品物を買い、☺ポイントに精算する方法だ。

ほかにもいろいろな要素があるのだが、とてもこのスペースでは全部書くことができないので、詳しくは前号を参考にしてほしい。

これがメロン争奪戦(?)に挑む面々だ

よりよいプレイを行なうため、コマは各キャラクターの性格に合ったプレイヤーに振り分けてみた。これでプレイも一段と面白さを増すはずだ(たぶん)。

まるちゃん → トメ

一見のんきなまるちゃん（トメ）は早くも戦線離脱してしまいそうだが、祖父友蔵を巧妙にだます手腕、食べ物に対する異常(？)な執着心などが手伝って、優勝確率は高い。

たまちゃん → ぱいん

しっかり者で押さえるべきところは押さえるたまちゃん(ぱいん)。しかも軍師はナムコのがんのすけ氏だ。一番の優勝候補だが、このゲームは理論だけじゃ勝てないからなぁ。

花輪君 → どっかーん大橋

花輪君をプレイするどっかーん大橋は、なんとこのゲームをプレイしたことがない（事前に貸したのに)。知識と運が必要なこのゲーム、たぶん彼の優勝はありえないだろう。

丸尾君 → 超人バロムI・猛

何事にも熱くなる丸尾君（猛）は、ゲームの知識は豊富そうに見えるが、いかんせん彼は運がない。このゲームでかなり苦戦をを強いられるのでは……。

● そんじゃま早速、プレイ開始(1:40) ●

いよいよゲーム開始。みんなまだおとなしく輪になってプレイしているが……。

いよいよ戦いの火蓋は切られた。プレイの順番はトメ、ぱいん、猛、大橋の順となり、最初の目的地は東京と決まった（全部で10ヵ所)。それでは早速そのプレイ状況を覗(のぞ)いてみることにしようか……。

トメ　お、いきなりうさぎ便に止まったけど、荷物持ってないから意味がないぞぉー(悔しさのあまりパッドを連打する)。

ぱいん　げっ、100円おばさん(写真①)。1万円、1万円……あ……500円取られちゃった（このあと、幸先の悪さに、軍師がんのすけとぱいんは「メロンがぁぁぁー」と叫びだすのであった)。

猛　みなさん、ワタクシ、ズバリ１番乗りでお店に止まったでしょう。では早速、次郎長のわらじを買わさせて頂きます。

ゲーム進行（以後ᐅマーク、写真②）そんなものがほしいのか、猛。

猛の口調がすでに丸尾君化していたので、一同、蒼白になったものの、このようにプレイは着々と進行していった。途中、ぱいんが興奮のあまりトメの番をすっとばし、まるちゃんでプレイしたりするなどのハプニングがあったものの、全体的に地味ぃ～なゲーム展開であった。

トメ　なんか俺、ついてないなぁ。☺ポイントアップではたったの９しか上がらんし、ぱいんに順番すっとばされるわ、ルーレットで４を出したかったのに隣の１を出すわ、せっかくいけずうのマスに止まったのに全部インチキおじさんだしてチャラになるわ……あ～あ（といいながらルーレットを回す)。え？　あ……やったぜぇ！　東京に着いたでぇ(写真③)。

やっぱ俺はついてるんやなぁ！

ᐅまぐれでしょ。

ともあれ、最初の目的地に着いたのはトメであった。まずは目的地一番乗りおめでとう。

☺ポイント中間報告

トメ750　ぱいん929　大橋1000　猛698

ゲーム開始時の☺ポイント持ち数は各1000ずつ。いかに低レベルな戦いであることがわかるだろう。

実際はこんな感じ？

目的地に着いたぞ！

①交差点で100円おばさんに会った。ちなみに彼女(？)は、１万円をくれるときもある。

②"ᐅ"マークは「ちびまる子ちゃん」のもう１つの魅力ともいえるナレーターの声だ。

③目的地・東京に着いた。なお、一番最初に着いた人は5,000円もらえるのだ。

東京タワーの前でハイ、チーズ。土産はやっぱりビッグ手焼きせんべいだ。

“交差点”は重要なポイント

ぱいん　運がついてきたなぁ。さっきは友蔵おじいちゃんからカードもらっちゃった（写真④）し、今度は幸せカードを手に入れたし。

大橋　僕も僕も。ヒデじいとかいう奴に目的地の遊園地近くまで送ってもらったし（写真⑤）。

▷ヒデじいは“とかいう奴”ではないと思うが。

ぱいん　じゃ、私も交差点で1発狙ってみよう。……あ、ラッキー／　ヒデじいだ。ゴール、ゴール……。

といいながら表情ルーレットを回すぱいん。ちなみに表情が全部ニコニコであればゴールへ。普通の顔とニコニコの場合は目的地の近くなのだが……。

ぱいん　ゲッ、蒼白顔（写真⑥）だ。ということは……、あー反対方向へいっちゃったよぉ。しかも南の島だって……。

トメ　やっぱ、そういいことは続かないんだよ。おっ？　いつのまにか俺、また一番乗りだぜ。悪いね、みんな。

トメがまたまた目的地に1番乗り。なんでこんなについているのか不思議である。かくして2回戦は波乱万丈の展開を見せないまま（？）おごそかに終了した。

㋡ポイント中間報告

トメ3232 ぱいん951 大橋1000 猛493

大橋は相変わらず動きはない。猛は減る一方である。やはり丸尾君同様、運が悪いのであろうか？

交差点で会う人その1、まる子の祖父友蔵。表情スロットしだいで、カードをくれるのだ。

その2、ヒデじい。3枚とも“ニコニコ”が揃うと、なんと目的地まで送ってくれる。

この表情スロットで出したくないのが蒼白顔だ。これが1枚でも出ると結果は悪くなる。

POINT1・交差点

“交差点のマス”は大きなポイントである。100円おばさんから1万円をもらえるのも、ヒデじいに目的地まで送ってもらえるのも、うさぎ便がただで利用できるのも、友蔵からカードを5枚もらえるのもみんなこのマスである（ただし運がよければの話）。よって、コマが目的地から遠い場合は、交差点にいって一発逆転を狙うのもいいだろう。

ナムコチーム、いけずう作戦で攻める

次の目的地は市民会館。先ほど南の島へ飛ばされたぱいんにとって非常につらい目的地である。そこで、軍師がんのすけとぱいんは何やらヒソヒソ作戦を立てはじめた。その作戦とは果たして……。

ぱいん　やったぁ、（と、軍師のほうへ振り返りつつ）いけずうのマスに止まりました。では早速、トメの品物を頂きましょうかね。

トメ　あ、この野球帽が高かったスよ（といいつつ、途中の店で買った800円の野球帽を指し示す）。

ぱいん　じゃ、このミニボーリングセット（ちなみに2,400円）を頂きましょうかね（写真⑦）。

▷ナムコのプレイヤーに何無駄なことを言っているのだ、トメ。

とかなんとかいっているうちに、ぱいんはトメの持物のなかで一番高いミニボーリングセットを入手。どうやらナムコチームの作戦とは、今回の目的地は捨て、“いけずうマス”に止まり、他のプレイヤーから物を奪い取る作戦だったようだ。

しかし、それ以降ぱいん“いけずう”のマスに止まるがために、目的地からどんどんはずれ、もはや“我が道を行く”体制になってしまった。しかも2度目の“いけずう”は失敗に終わってしまった。

ぱいん　ダメでしたね。この作戦。

そうこうしているうちに、猛が目的地に到着。「ズバリ、目的地に一番乗りでしょう!!」と叫ぶ猛。しかし、毎度毎度そのセリフを言ってて恥ずかしくないか？　猛。

全体マップを見ながら作戦を練るナムコチーム。ん〜なんとなくスゴイ。

㋡ポイント中間報告

トメ3739 ぱいん951 大橋1094 猛512

快進撃を続けているトメだが、果たしてどこまでもつか？　まだ7ヵ所も残っているからなあ。

人の物を奪え！

だが、表情スロットでインチキおじさんが1人でも出たら残念ながら物は奪えないのだ。

実際はこんな感じ？

でも実際、こんな方法で物を奪ってたらいつかは血を見るかもしれないなぁ。

謀略を立てなければ生き残れない！

4つ目の目的地は水族館だったが、これはなんなく大橋が到着。その次は動物園。果たしてどうなることであろう……。

大橋　よ〜し、僕、ヒデじいとかいう奴に関してはついているようだから、またゴール近くまで連れてってもらおう（と言い、ヒデじいカードを使う）。ゲッ／この馬鹿、反対方向へ行きやがった。

トメ　おお、はまじからモモエちゃんのチケット（写真⑧）をもらったぜ〜。

猛　そんなことで浮かれているあなたには、ズバリ、宿題でもやっている（写真⑨）のがお似合いでしょう!!（と、トメに宿題カードを使う猛）。

ぱいん　あ、みぎわさんからオルゴールもらっちゃった。ラッキー／

などと各プレイヤーが、変化に富んだプレイぶりを発揮してくれた（？）のがこの5回戦。最初のうちはお互いに遠慮していた素ぶりが見られたものの、5回戦ともなるといいかげんに馴れ、おのおのメロンを手に入れるため、相手を陥れる手段に講じたようだ。

大橋　んじゃ、僕もこの宿題カードっていうの使ってみるかな。えっと……（と言いトメを見る）。

トメ　イヤな予感が……。お、大橋さん、俺なんか面白くないっスよ。俺まださっきの宿題カードで3回休んでいるところだし……ほ、ほら猛君なんかもう動物園に着いちゃうじゃないですか。

大橋　そうだな。じゃそうするか。

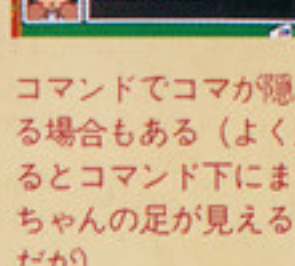
まだよくゲームのことを把握してない大橋は、トメの甘言にコロッとだまされる。実は、このトメ、休みは今回の順番でちょうど終わるうえ、自分は猛と同じくらい目的地に近い場所（写真⑩）にいたのだ（画面には現れていなかったが）。

トメ　やった／　また一番乗りだ。

大橋　あ、なんか汚ねえぞ。

▷今ごろ気づいても後の祭である。

イベントマスに止まると、㋡ポイントやアイテムをもらえる。ただし条件つきのものもある。

宿題カードを使うと他のプレイヤーを3回お休みにすることができる。

コマンドでコマが隠れる場合もある（よく見るとコマンド下にまるちゃんの足が見えるのだが）。

㋡ポイント中間報告

トメ3429 ぱいん2616 大橋1382 猛4604

ぱいんと猛は、目的地に着くことはあきらめ、店で買物をしながら㋡ポイントを上げているようだ。

……がしかし、やりすぎは禁物だゾ。

6回戦の目的地は清水駅。この勝負は大橋が勝ったのだが……。

大橋　お土産、何を買おうかなぁ？

トメ　あ、弁当なんかいいっスよ。

大橋　あ、そう？　じゃぁ……。

猛　大橋さんだまされちゃいけませんよ。トメは弁当を2つ持っているから、役を作りたいんですよ。あとで“いけずう”で奪おうって魂胆でしょ。

またトメにだまされた大橋、今回はちょっと怒った。この段階くらいですめばよかったのだが……。

トメ　ん……状況（目的地に対し、現在いる位置）が悪いな。じゃ、ここはひとつ、ポンポコリンカード（何が起こるかわからないカード、写真⑪）でも使うか。

結果はトメ以外の人は2,000円ずつ取られるというものだった。お買物に命をかけ、わずかなお金をうさぎ便のために残しておいたプレイヤーたちにとって、これは“文無し状態”を宣言されたも同然。ここで、またもや怒ったのは大橋だ。

大橋　チクショー。次のターンでうさぎ便で荷物送るところだったのに／　なんでお前はそうやって、俺のじゃまをするんだよっ／

どうやら大橋は、今まで買ったものをまだ精算していなかったようだ。前回の㋡ポイントから見ても、まだ品物は送っていないから、たぶん今回が初めてだったのだろう。ついに大橋は怒り絶頂に達し、トメのクビを紋めはじめた。

だが、2人がそんな低レベルの争いをそっちのけで、いつのまにか猛が目的地に着いた。まさに漁夫の利である。

何が起こるかわからないポンポコリンカード。逆境のときは使ってみるべし。

㋡ポイント中間報告

トメ9219 ぱいん2460 大橋1853 猛4000

トメが独走状態。やはり大橋をうまく利用したのが大きなポイントとなったようだ。

POINT2・役

品物には、3〜5そろえると役が成立するのもある。役が成立すると、品物と役の㋡ポイントがもらえる。だから、なるべく役を作って精算したほうがお得というわけ。ちなみに役は全部で73種類ある。

実際はこんな感じ？

なかには2つの役に重なっている物（例ＵＦＯそば）もある。ちなみに左はインスタント役、右はピンクレデイ役だ。

●恐怖のビックウェーブ(腹痛)にはご用心●

8回目の目的地、さくら山は大橋が1番乗り。大橋はルンルン気分で次の目的地、遊園地を目指そうとしたのであったが……。

大橋　あっ。腹痛カードを引いちゃった(写真⑫)。げ、1歩歩くたびに☺ポイントが20減るぅ？
ぱいん　私、いちじくカード持ってたりして(写真⑬)。
トメ&猛　使っちゃえー！
軍師　勝負は非情なものですから、ここはひとつ使いましょうか。

腹痛の人にいちじく浣腸を使う――つまり、ただの腹痛状態から恐怖のビッグウェーブ(腹痛がさらにひどくなる)状態へ……。というわけで、大橋は1歩歩くたびに☺ポイントが60減るハメになってしまったのであった。

⑫ カードくじ引きマス『ピーヒャラ』などで引くことができる恐いカードだ。

⑬ 恐怖のビッグウェーブ!!
いちじくカードを使うと腹痛の人はもっとひどい腹痛に。本当に情けない話である。

その後、トメがトントン拍子に目的地へ着いてしまったが、依然、大橋の腹痛は続いていた。しかもさらにひどくなって。大橋が先ほど腹痛カードを引いたピーヒャラのマスで、2度目の腹痛カードを引いてしまったからだ。よって、☺ポイントは1歩歩くごとに80ポイント減る状態になってしまった。

ぱいん　あ、私いちじくカード手に入れちゃった。さーて、誰に使おうかな(といいつつ大橋をチラッと見る)。

実際はこんな感じ？
Oh! My! God!
実際にこんな状況になったら、言語同断の苦しみだよ。あぁ、怖いねぇ。

この言葉を聞いた大橋はもはや顔が引きつっていた。案の定、ぱいんは大橋にいちじくカードを使用。大橋は、とうとう1歩歩くたびに☺ポイントが120減るはめになってしまった。

軍師　いやぁ……私もいろんなテストプレイを見てきましたが……ここまでうまく重なるとは、本当に珍しいですねぇ。

もはや笑い話である。
このように、ヘンな盛り上がりを見せつつ、ゲームはいよいよ終盤を迎えるのであった。

POINT3・腹痛

腹痛なんかで、せっかく貯めた☺ポイントが減るのは辛い。こういう場合は下記のような方法ですみやかに治そう。
●すっきりカード(用を足せる)を使う。または幸せカード(幸せが訪れるカード)を手に入れる。
●自宅やどっかの名所について、用を足す。
●カードチェンジカードで腹痛カードを誰かにおしつけてしまう。

優勝発表！

10ヵ所目の目的地へは猛がなんなく1番乗りを果たし、戦いはようやく幕を閉じた。読者のみんな、少しはこのゲームを理解してくれたかな？　とにかくこのようにみんなでプレイすれば、本当に面白いゲームだよん。

―結果―
1位　トメ(16912ポイント)
2位　猛(10049ポイント)
3位　ぱいん(5942ポイント)
4位　大橋(5523ポイント)

プレイタイム……約2時間

メロンを片手にピースサインをするトメ。しかし、横で舌を出してる大橋って一体……。

ナムコのぱいん嬢には、ブービー賞として浣腸が贈られた。使ってやってください。

特別付録・これを見れば一目瞭然！ ショップ&役リスト

お店で何を売っているか、なんの品物でなんの役が構成されるかなどを、一覧表にしてまとめてみた。これと前回の紹介を合わせて見れば、もうこのゲームはバッチリだぞ(ホントか？)。なおこれはほんの一部なので、あとは各自で探してもらいたい。

役リスト

役名	構成する品物
にんぎょう	みんぞくにんぎょう フランスにんぎょう キャベツにんぎょう リコちゃんにんぎょう かわいいにんぎょう
カメラ	パノラマカメラ ピッカリカメラ インスタントカメラ つかいすてカメラ ぜんじどうカメラ
チョコレート	みなみのしまのチョコ なまクリームチョコ チョコパラソル チョコシガレット チョコビスケット
とけい	アンティークどけい めんぜいひんのとけい おしゃれうでどけい めざましどけい ラジオつきとけい
かんづめ	チーチキンかんセット カニかんセット ミカンのかんづめ パインのかんづめ モモのかんづめ
めずらしいもの	めずらしいおきもの めずらしいくだもの めずらしいこうすい めずらしいおめん めずらしいネックレス
ももたろう	シンバルチンパンジー モモのかんづめ きびだんご カラフルなきじ イヌのこてきたい
じろちょう	じろちょうのレコード じろちょうのおきもの じろちょうさんどがさ じろちょうわらじ じろちょうカッパ
きねん	きねんしゃしんセット きねんじょうしゃけん きねんきってセット きねんメダルセット きねんれきしアルバム
レンズ	そうがんきょう ぼうえんきょう むしめがね けんびきょう せんぼうきょう
ずかん	しょくぶつずかん さかなのずかん どうぶつずかん こんちゅうずかん とりのずかん
べんとう	うなぎべんとうセット シュウマイべんとう ちゃめしべんとう まくのうちべんとう カツレツべんとう
ぬいぐるみ	パンダのぬいぐるみ アザラシのぬいぐるみ ライオンのぬいぐるみ クマのぬいぐるみ ゾウのぬいぐるみ
こうきゅう	こうきゅうこうすい こうきゅうワイン こうきゅうブランデー なまクリームチョコ こうきゅうバッグ
こうすい	こうきゅうこうすい なんごくのこうすい めずらしいこうすい おしゃれこうすい がいこくのこうすい
おきもの	タワーのおきもの ふねのおきもの めずらしいおきもの じろちょうのおきもの ガラスのおきもの
なんごくのもの	なんごくのつぼ なんごくのペンダント なんごくのブローチ なんごくのこうすい なんごくのおさけ
チケット	フリーパスチケット きねんじょうしゃけん ゆうらんチケット ヒデキのチケット モモエのチケット
つめあわせ	ようがしのつめあわせ はんぺんのつめあわせ イチゴのつめあわせ オレンジのつめあわせ フルーツのつめあわせ
せんべい	ビッグてやきせんべい ソースせんべい えびせんべい のりせんべい サラダせんべい
やきゅう	プロやきゅうスナック サインいりボール サインいりバット サインいりグローブ やきゅうぼう

ショップリスト

店名	構成する品物	金額	ポイント
みなみのしまのおみやげや	みなみのしまのチョコ みんぞくにんぎょう めんぜいひんのとけい パノラマカメラ アンティークどけい なんごくのつぼ	¥2500 ¥3500 ¥3500 ¥3800 ¥6000 ¥8000	1250 1750 1750 1900 3000 4000
ゆうえんちのおみやげ	ビッグポップコーン ミニボーリングセット ローラースケート でんどうじどうしゃ フリーパスチケット レジャーセット	¥2000 ¥2400 ¥3500 ¥5500 ¥6000 ¥6800	1000 1200 1750 2750 3000 3400
ギフトショップとうきょう	ビッグてやきせんべい かみなりおこしセット ようがしのつめあわせ パンダのぬいぐるみ タワーのおきもの こうきゅうこうすい	¥2000 ¥2500 ¥3500 ¥3800 ¥4500 ¥6000	1000 1250 1750 1900 2250 3000
さくらやまのおみやげや	ミニテニスセット きねんしゃしんセット しょくぶつずかん イチゴジャムセット そうがんきょう ピクニックセット	¥2000 ¥2000 ¥2000 ¥2500 ¥5000 ¥6800	1000 1000 1000 1250 2500 3400
まつざかデパート	じろちょうのおきもの ガラスのおきもの むしめがね けんびきょう こうきゅうバッグ ぼうえんきょう	¥ 800 ¥1200 ¥1200 ¥5000 ¥5500 ¥6500	400 600 600 2500 2750 3250
ファンシーグッズセンター	おしゃれペンダント どうのネックレス ぎんのブローチ きんのペンダント がいこくのオルゴール おしゃれこうすい	¥ 500 ¥ 600 ¥ 800 ¥1000 ¥2500 ¥5000	250 300 400 500 1250 2500
しみずショッピングセンター	モモのかんづめ じろちょうわらじ きんのカンきり じろちょうさんどがさ じろちょうカッパ こうきゅうワイン	¥ 600 ¥ 800 ¥ 900 ¥1500 ¥1500 ¥2000	300 400 450 750 750 1000
キムラしょうてん	ワンパックおおぜき マヨネーズ ミカンのかんづめ パインのかんづめ カニかんセット こうきゅうブランデー	¥ 300 ¥ 300 ¥ 600 ¥ 700 ¥ 800 ¥2000	150 150 300 350 400 1000
おもちゃのメルヘン	リリヤン うらないセット てじなセット へんしんコンパクト へんしんステッキ おもちゃのミシン	¥ 400 ¥ 800 ¥ 900 ¥1000 ¥1500 ¥4500	200 400 450 500 750 2250
シンデレラがんぐてん	15パズル ちえのわセット バンバンボール イヌのこてきたい クマのぬいぐるみ ゾウのぬいぐるみ	¥ 500 ¥ 700 ¥ 800 ¥1800 ¥2500 ¥3500	250 350 400 900 1250 1750
アクセサリーのハラダ	おしゃれネックレス どうのペンダント かわいいオルゴール ぎんのペンダント きんのブローチ きんのネックレス	¥ 500 ¥ 600 ¥ 700 ¥ 800 ¥1000 ¥1000	250 300 350 400 500 500
こもののみせカワイ	おしゃれブローチ ぜんまいオルゴール どうのブローチ けいとセット かわいいTシャツ ブランドものセーター	¥ 500 ¥ 500 ¥ 600 ¥ 800 ¥1000 ¥5000	250 250 300 400 500 2500
まるおかデパート	アメリカンクラッカー ジグソーパズル デラックスごうきん リコちゃんにんぎょう キュービックループ フランスにんぎょう	¥ 800 ¥1000 ¥1200 ¥1500 ¥1500 ¥3500	400 500 600 750 750 1750
フルカワしょうてん	ゴムのヘビ ゴムのトカゲ ポケットゲーム ハナメガネのおめん せんぼうきょう カラオケセット	¥ 200 ¥ 200 ¥ 500 ¥ 600 ¥1500 ¥1800	100 100 250 300 750 900
しずおかもけいてん	ゴムのカエル ランダムのプラモデル ヤマトのプラモデル せんしゃのプラモデル へんしんヘルメット へんしんブレスレット	¥ 200 ¥ 600 ¥ 600 ¥ 800 ¥1500 ¥1500	100 300 300 400 750 750
ピノキオがんぐてん	ゴムのクモ ゴムのナメクジ ロボットのプラモデル ミキロマン F—1のプラモデル へんしんベルト	¥ 200 ¥ 200 ¥ 600 ¥ 800 ¥1000 ¥1500	100 100 300 400 500 750

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

MEGA-CD PRESS

惑星ウッドストック／ノスタルジア1907／精霊神世紀フェイエリア／ダークウィザード／3×3EYES／天下布武／LUNARゆみみみっくす／ライズ オブ ザ ドラゴン／魔法の少女シルキーリップ／アイルロード／デスブリンガー／電忍アレスタ

惑星ウッドストック～ファンキー・ホラー・バンド～

セガ／発売中／6,800円／CD-ROM

ついに出た出た、MEGA-CD初RPG!

"ウッドストック"と聞いて「懐かしい」と思うあなたは、いくつ？すべてが音楽に関係した超異色RPGなのだ。

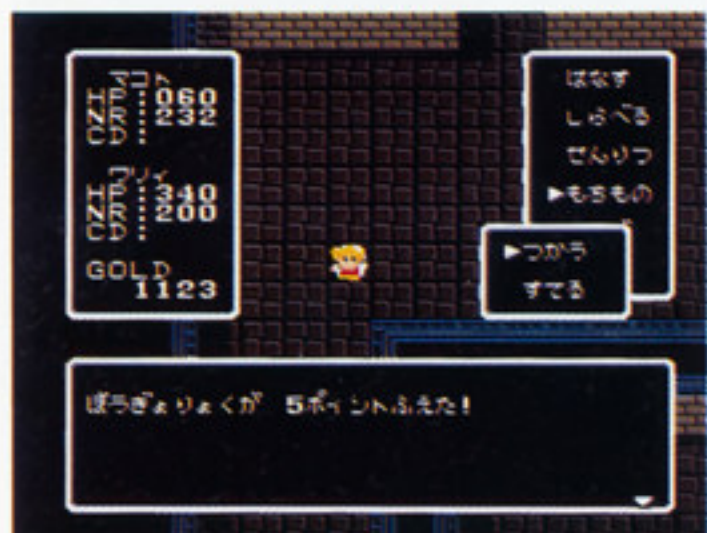
イカしたシステムのゲームが登場!! プレイしたか!?

待ちに待ったMEGA-CDが発売された。広告などでおなじみの、このゲーム、プレイしたかな？　何!?　まだ～？　それはいけない、何せ、見ため以上に超ユニークなちょっとイカしたRPGなんだぜ。

通常のRPGの概念をとっぱらったシステムが用意され、音楽好きの喜ぶイベントも盛りこまれ、おまけにしゃべるわ、目パチするわ、どんどんマイキャラが成長するわ……そんなゲームなのさ、このウッドストックってヤツは。よく分からない？　そお？　では、じっくり説明しましょう。

ファンキー・ホラー・バンド(以下：F・H・B)が、しゃべるしゃべる。どこかで聞いたことのある声ばっかりだ。このワリィは、目玉オヤジの声なんだぜ。

成長システム

通常のRPGにおける"レベル"という概念が、このゲームにはない。では,どうやってキャラを成長させるのか？ アイテムでパラメータを上げるのだ。"せいなるまめ"はHPの最大値を上げ,"さとりのしょ"は防御力を、"たいようしんじゅ"は攻撃力をそれぞれアップさせる。こういった成長アイテムは、決まった敵を倒すと得られる。いつでもどこでも、手に入った瞬間に使えば、すぐその場で成長しちゃうのだ。ちょっとお得なシステムだね。

たとえダンジョンの中であろうと、成長アイテムを使えば、すぐその場で強くなる。普通に経験値を稼ぐより、成長の度合が速いのだ(と思う)。

戦闘

この世界は、すべてが音楽で構成されている。武具やアイテムは、ほとんど音楽関係の品ばかりだ。

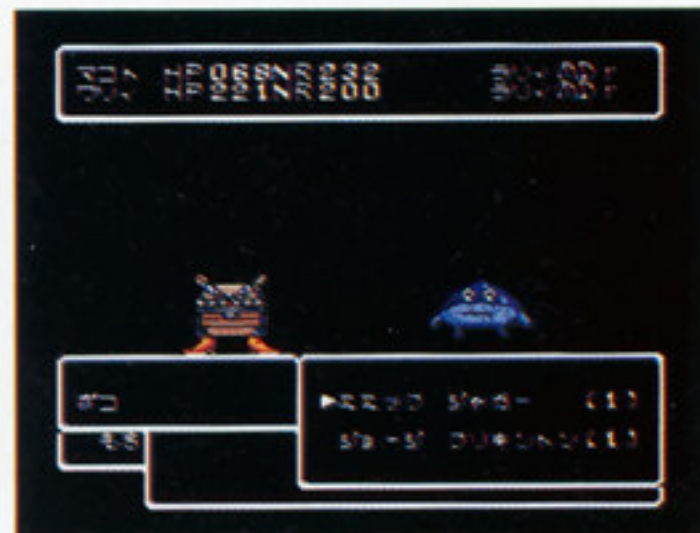
通常のRPGでいう魔法は旋律に、MPはNR（ノリ）に置き換えると考えてくれ。また、武器という概念はなく、攻撃は旋律で行われる。NRが足りなければ旋律を唱えられず、戦えない。武器もあるけど、ステータスを上げる品にすぎない。めずらしいよね。

ちなみに、主人公が最初に覚えるポコの旋律は、NRを消費しない。

誰かに教えてもらったり、どこかのお店で買ったりしながら、旋律を増やす。当然、敵キャラも旋律で攻撃してくる。音楽が武器になっているのだ。

登場モンスター

村の外へ一歩踏み出せば、モンスターがウジャウジャしている。トボけた表情の憎めないヤツや、気持ち悪いヤツなど、種類が多い。

そんなモンスターたちに共通しているのは、どこかで聞いたことのあるような名前ばかりだということ。きっと、音楽ファンなら、嬉しくなるようなヤツにも会えるだろう。そう、どこかのアーティストの名前を、もじっているのだ。シンディウーパーだの、モンギーズだの、おかしいくらい面白いヤツがいっぱいだ。

さすがに、これなら誰にでも分かるでしょう。"ミミック　ジャガー"といえば？　そう、あの明太子クチビルの人ですよ、ホラ。

壊れた宇宙船へ、楽器を取りに行こう

F．H．Bの乗る宇宙船が、とある惑星に不時着した。そこで、主人公の少年と出会う。彼は、このおかしな風貌の6人組を自宅へ案内し、話を聞いていた。と、突然、メンバーの1人が、宇宙船に楽器を置いてきたことを思い出す。「楽器があれば、すごい音楽を聞かせてあげるのに……」

外へ出ようと思っても、彼らはこの村の長老の命により、少年の家を一歩も出ることができない。頼みのツナの彼も、旋律を覚えていないために、村を出ることは許されていない。さあ困った、どうしよう？　村の出入口は、門番がしっかり見張っている。とても強行突破できそうにない。困った困った……。

ゲームはここからスタート。キミは少年を操って、楽器を取ってこなくてはならない。

悪い異星人じゃないと思うけど、長老が村人と接触させない気持ちもよくわかる。ここはひとつ、少年に任せるとしよう。

ファンキー村　とにかく、外へ出るために旋律を覚えよう

旋律を覚えるには、どうしたらいいんだろう？　村のあちこちを歩いて回ったけど、どこでも教えてくれる気配はない。雑貨屋にも売ってないし、道ばたに落ちてもいなかった。ここはひとつ長老に直談判してみるか。

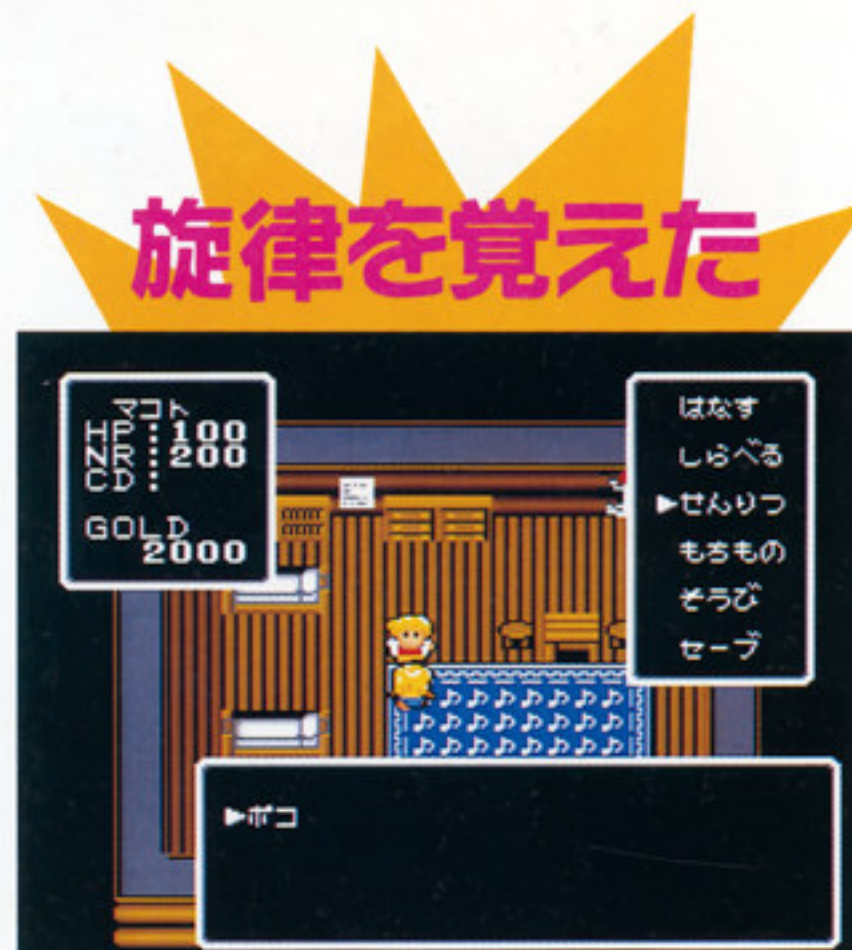
話をしに行ったけど、長老は取りなしてくれなかった。2度話しかけても、今度は調べものがあるといって相手にしてくれなくなる。

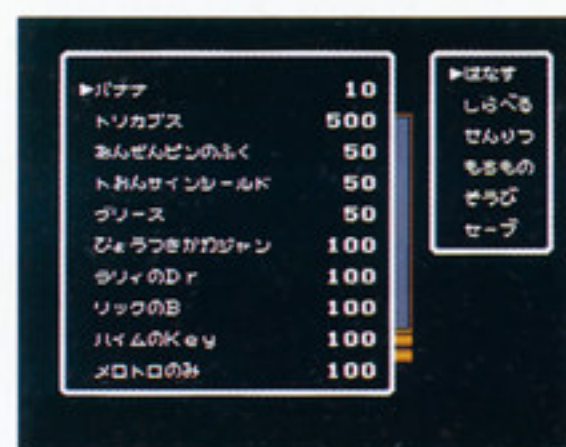
このゲームは、あるフラグを立てるにあたって、同じ人に何度か話を聞かなきゃいけないときがある。根気よく、といっても村は狭いので、たいしたことではないだろう。

村長がそんなふうなので、今度は別の人に当たることにする。見張り役のスレイさんを訪ねてみようか。彼は、宇宙船の不時着する瞬間を見た、第一発見者だ。彼と話をしているうち、弁当を取ってきてほしいと頼まれる。おや？　なんだか展開のありそうな気配だぞ。夫人を訪ね、弁当のことを伝えよう。ついでに、夫妻の娘・エリスにも会ってみよう。すると……村の外へ出たがっている彼に半分あきれながらもポコの旋律を教えてくれるのだ。

さすがは長老。頭ごなしには怒らず、なだめるようにいい渡す、そのかけひきのうまさ。ダテに年くってはいませんな。結局、何の情報も得られなかった。

次に、村の見張り役・スレイさんを訪ねよう。2回足を運ぶと、「弁当を取ってきてくれ」と頼まれる。なんだかアヤしい予感……。次はスレイ家だ。

スレイ家の2階には、娘のエリスがいる。目パチする、ゴージャスな美人だ。彼女に話しかけてみると、「あなたが好きよ♡」なんてオマケとともに……。

旋律を覚えた

なんとエリスが、ないしょ♡でポコの旋律を教えてくれたのだ。イヤッホー！　これで村から出られるぞ。

嬉しさで舞い上がって、すぐ外へ飛び出すのは危険。回復アイテムや装備品などを、必ず買っていこう。外にはモンスターがウジャウジャだ。準備をしておかないとね。

ファンキー村の雑貨

品名	価格
バナナ	10
トリカプス	500
あんぜんぴんのふく	50
トおんサインシールド	50
グリース	50
びょうつきかわジャン	100
ラリィのDr	100
リックのB	100
ハイムのKey	100
メロトロの実	100

宇宙船　やっとたどりついたというのに…!?

F．H．Bの宇宙船は、ファンキー村の左上に不時着した。地面が茶色く、えぐれているところがそう。橋を渡った向こう岸だ。

ここへ来るまでは、モンスターとの戦闘で、かなり苦労したでしょう。お疲れさま、ということで、地面を調べてみると……なんと！楽器の姿・形が見あたらない。おやぁ～？

ところが、よ～く目をこらして見ると、何か光るものが落ちている。金色の腕輪だ。誰のだろうか？　とりあえず村に戻って、6人組に聞いてみよう。

こんなに苦労してたどりついたのに、楽器の姿が見えない。あるのは、金色の腕輪1つ……。どーなってんの？

ファンキー村　村へ戻った少年に、門番のおしおきが!!

村に帰った少年を待ち受けていたのは、怒りの門番だった。ズルして旋律を覚えたことがバレ、長老のところへムリヤリ連れて行かれる。ところが長老は、いたって平常。ただ、少年のもっている腕輪には、すかさず目をやった。「ヘヴィメタ村の腕輪じゃないか」。

長老は、楽器を持ち去ったのは、おそらくヘヴィメタ村の連中だろうという。また、アヤしげな、邪悪なる楽器の伝説のことを話してくれた。「邪悪なる音楽が目覚め、世界に破滅と混乱をもたらす日が訪れる。そのとき、ワシらの音楽が試されるだろう。村の西にあるレアの洞窟へ行ってまいれ」

F．H．Bもいっしょに、とお許しもいただいた。しかしメンデスは、全員で出かけたら迷惑だろうから、誰か1人を選んでほしいという。さて、誰にしようか。ちなみに、6人の特徴を右の表に載せてみた。参考にしてほしい。村を出る前に、仲間にも装備を整えてあげることを忘れずにね。

ズルしたことがバレて、門番はカンカン！　自分の家に帰るヒマもなく、引きずられて長老のところへ。

拾った腕輪は、ヘヴィメタ村のものだった。楽器を持ち去った犯人が判明した。

邪悪なる音楽とは、いったい？あの6人組にも、何か関係があるのだろうか？

誰を選ぶかはキミしだい。とりあえず、ワリィにしてみました。ちょっとエグいよね。

ヨロシク

F.H.Bのステータス

名前	HP	NR	覚えている旋律
メンデス	160	400	ポコ・ギグ・カポ・モコモコ
バ　ム	200	200	ポコ・ギグ・ダブダ
ワリィ	400	200	ポコ・ギグ・ヒュムニオン・オフモニ
アビビ	120	300	ポコ・ギグ・リアン・カポ
カルーン	200	120	ポコ・ギグ・トニック・ホニャアチョ・ロンバ
タウラス	200	160	ポコ・ギグ・カポ・マムニンジ

レアの洞窟　初めてのダンジョン。でも、そう難しくはないぞ!!

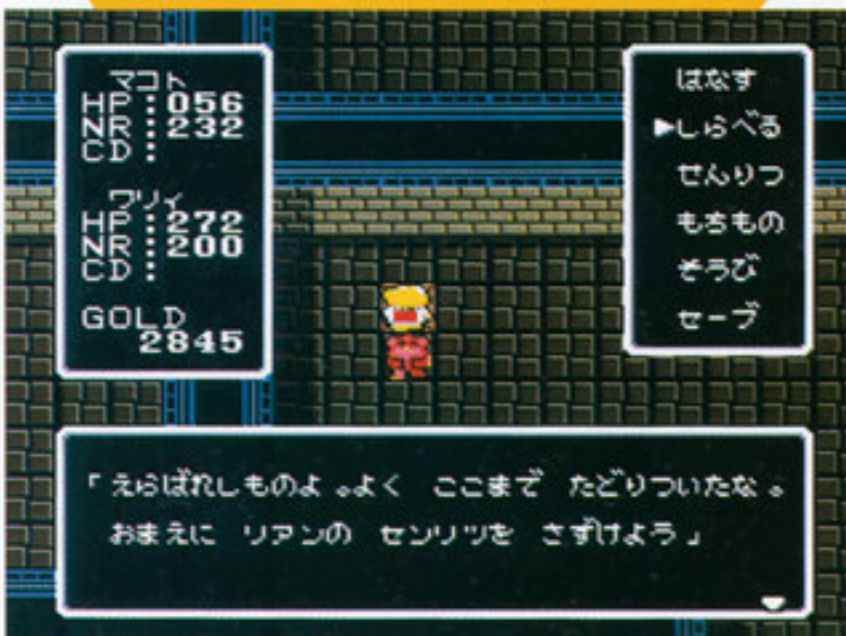
村から左へ歩くと、洞窟の入口が見える。ちょっと長旅になるので、アイテムなんかはきちんとそろえてきたほうがいい。登場モンスターも、かなり強い。でも、おいしいアイテムを落としていくヤツばかりなので、片っぱしから倒すといいだろう。拾った成長アイテムは、すぐその場で使うこと。

一番奥深いところへ進むと、床に板が1枚しいてある。その上に乗り、調べてみると…どこからともなく声が聞こえてくる。「選ばれし者よ。リアンの旋律を授けよう」

ちょい待ち！　ここへきて少年は、いきなり選ばれた者になってしまったぞ。いったい何から選ばれたのかはわからないけど、何かとてつもない運命の歯車が回り始めた気がする。とりあえず、村へ帰って長老に報告だ。

少年1人だけならとても勝てないけど、仲間がいれば、少しは安心。でも油断するな。

中はそんなに複雑じゃない。宝箱が、ギターのハードケース型をしているんだ。グーよ。

少年は選ばれし者だった!?

ホントにいきなり！　選ばれし者になっちゃった少年。いったいぜんたい、何のなかから選ばれた人間なんだろう？　好奇心旺盛な男の子、という設定だけではなさそうだが……。

この敵に注意

写真のモンスターの組み合せは、すっごく強い！　ダンジョンに入りたての頃は、苦労させられるぞ。かなり強くなるまでは、1匹を2人で集中して叩くようにしよう。

F.H.Bニューアルバムも発売！

音楽やゲームに、メディアを超えて活躍しているF．H．Bの新たな音楽CD「FUNKY HORROR BAND　～Music For The Game～」が、1月21日に発売されるぞ。今回のアルバムはMEGA-CDのゲームに使われている曲を一挙に7曲まとめたもの。しかもゲームの㊙裏技解説書つきだ。発売はビクター音楽産業から。

ノスタルジア1907

シュールド・ウェーブ／発売中／7,200円(税別)／ADV／CD-ROM

だんだんと事件の核心へと迫り……！

ノスタルジアに爆弾を仕掛け爆破した、真犯人を追い続けるカスケの前に新たな事件が……そして、物語は思わぬ方向へと進む。

ノスタルジアの爆破から端を発したカスケの悲劇、自らの汚名を晴らすために真犯人の捜査を始める。まずは、船長室の窓にルージュで書かれた脅迫文をもとに真犯人の足どりを追った。

その結果、真犯人はクルーまたは、ロイヤルスイートルームか1等客室に泊っている10数人の中にいることが判明。

彼等を個人的に尋ねて尋問しながら捜査を進めることにする。

自分の乗っている船が爆破され、大西洋の真ん中で動けなくなってしまっただけでも悲劇なのに、爆破の犯人にされてしまうとは、これもゆう子さんにお土産を買っていなかったからなのか？

真犯人は絞り込めたが……

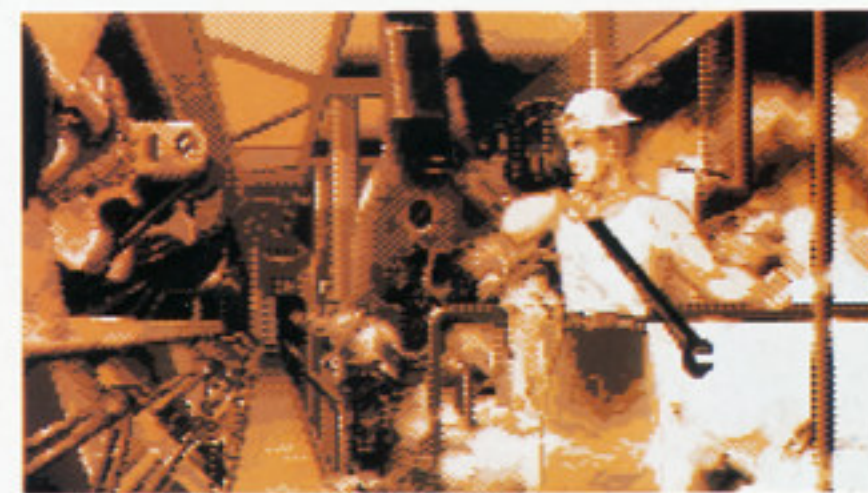
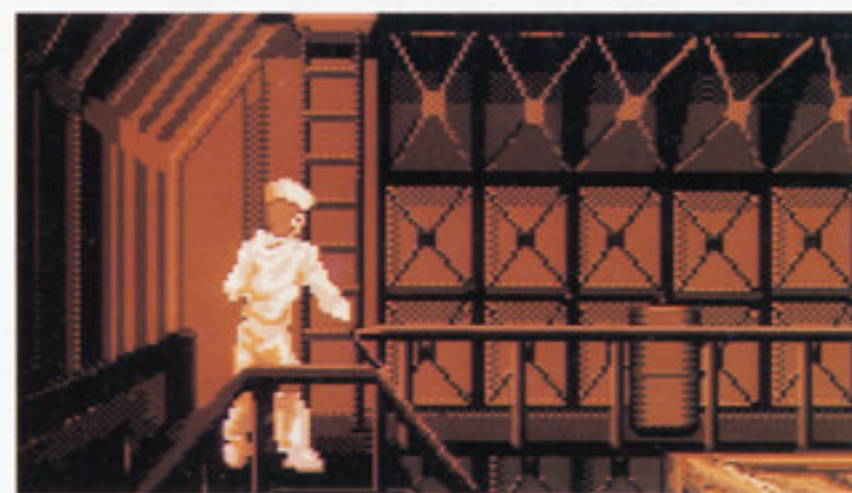
まずカスケは船長のところに行き、クルーと船会社の内部事情を聞く。船長は、クルーの犯行説を強く否定。次に1等客室のティアノンとルメランカのところを尋ねるが、収穫なし。スイートルームのブラックを尋ねると、ロシアの霧について情報を持っているらしいが……。アッシュビーは、カスケをこま使いとしか思っていないようで肝心なことは話してくれない。アッシュビーの執事のヴォイジーともあまり話はできない。最後に、ブラックの秘書のルーティと話しをする。すると、彼女はブラックについて重要なことを……。

船長　ティアノン　ルメランカ　ブラック　アッシュビー　ヴォイジー　ルーティ

犯人はこいつらの中の誰かなのだが……？

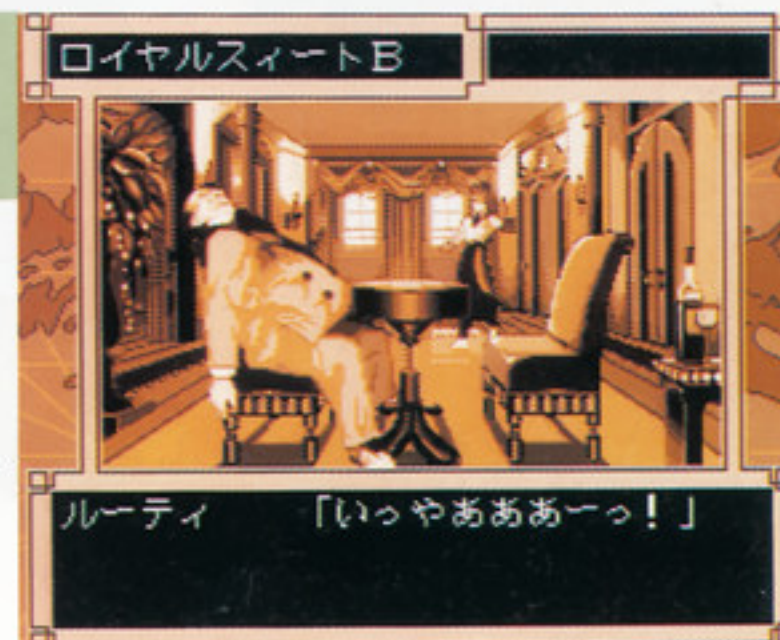
船内に新たな爆弾を発見!!!

カスケが乗客を尋問している間に、船倉で第3の時限爆弾が発見される。爆発まで爆弾をただ置いておくわけにも行かないので、クルーが解体をしなければならない。機関室乗務員のチャーリーが爆弾の解体を引受けた。

カスケの知らないところでもストーリーはものすごいスピードで進んでいるのだ。

そしてブラックが……

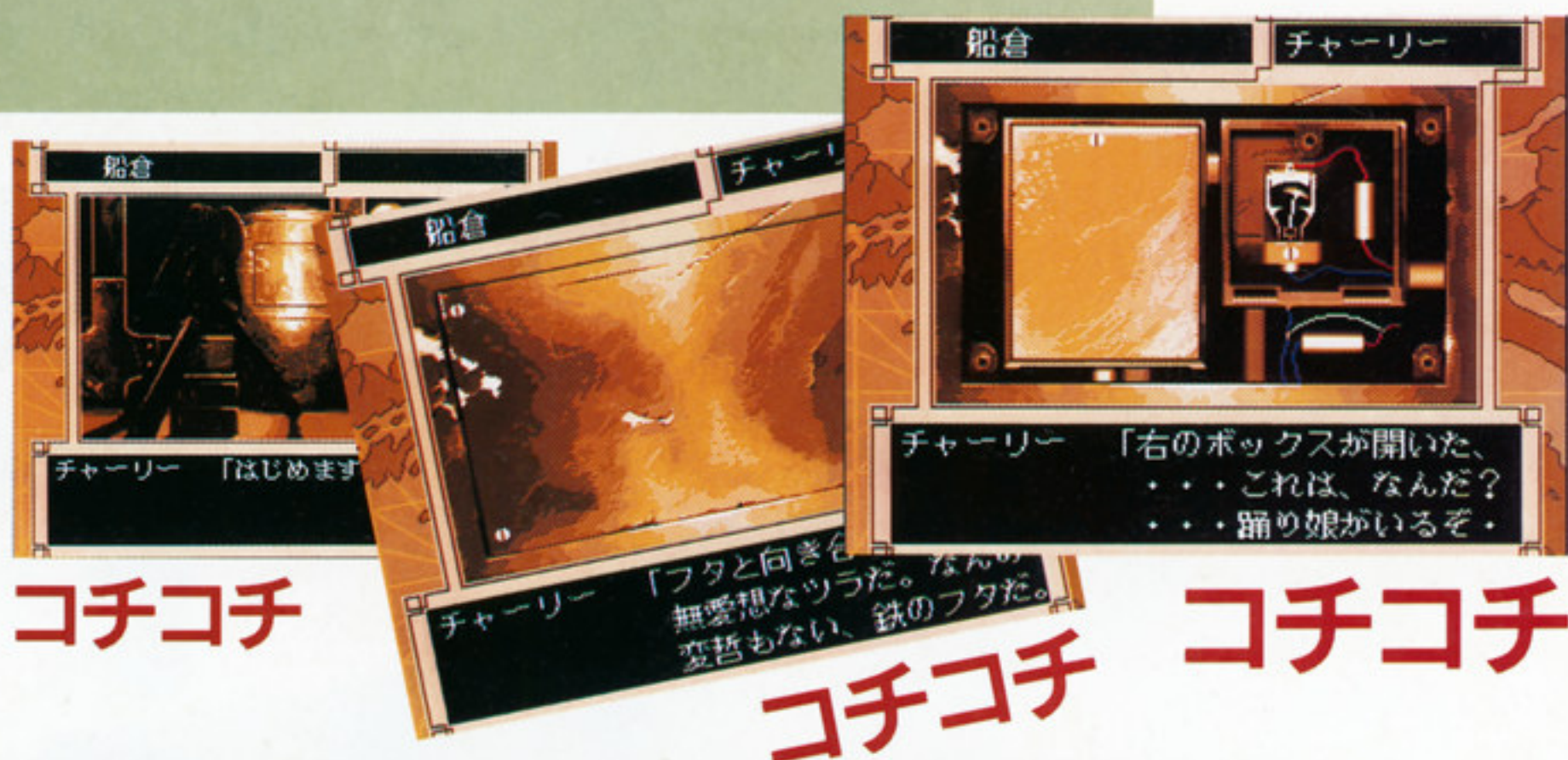
チャーリーが船倉に向っている最中にも、また新たな事件が……。ロシアの霧についての情報をにぎっていたブラックが何者かに殺されてしまったのだ。

ここでもカスケはブラック殺しの犯人にされてしまう。カスケは、ブラックが殺されたと思われる時刻、ストラヴァンスキーとシャネルのところに行きロシアの霧についての情報を聞いていたのだ。

しかしデュナンは、カスケの話を聞かず、一方的にカスケを犯人と決めつけ、カスケに脅しをかけてくる。

何者かにブラックが殺され、またもやカスケが犯人にされてしまう。しかし、ノスタルジア爆破事件の容疑者が一人減ったことには間違いがない。嬉しいやら哀しいやら……とほほほ。

爆弾解体!!

カスケの思いとは関係なく、チャーリーの爆弾解体は始められる。
1歩間違えれば、爆弾は爆発してしまう。チャーリーは爆弾に名前を付け、女の子を口説くかのごとく、慎重に爆弾の解体をする。
この爆弾の解体が前半の山と言ってもよい。チャーリーの動作のひとつひとつが手に汗を握る。ここでの経験が、後々にプレイヤーの手助けになるから1つ1つ慎重に考えて行動しよう。

コチコチ　コチコチ　コチコチ

2等客室の仲間から「ロシアの霧」について‥‥

カスケを犯人と決めつけているデュナンの命令でブラック殺しのもうひとりの容疑者イリュを尋問しなければならない。
イリュに話を聞くと、ロシアの霧についてなにかを知っているらしい……。
そして、イリュの尋問を追えたカスケの前にカール老人が現れ、ロシアの霧について新たな情報を教えてくれる。

イリュは、ロシアの霧について知っているらしいが、なにも教えてくれない。

カール老人は、ロシアの霧とは何か？その真実を教えてくれる。

そしてストーリーは意外な展開に！

ロシアの霧についての新情報を得たカスケは、デュナンとともにアッシュビーのところに報告に行く。アッシュビーは、カスケの情報を証拠のない想像と決めつけ、それを信じない。
無駄足かと思いきや、部屋を出たカスケにある人物が歩みより、物語を意外な方向へともって行く情報を話し始める。

ヴォイジーはアッシュビーの執事ではなく、逆にアッシュビーがヴォイジーの部下だという。

ヴォイジーとアッシュビーの2人は、ロシアの霧が何なのか初めからを知っていた。そして、2人は○○だったのだ!!!!

ノスタルジアは、ある意味でMEGA-CDの機能を使いきったソフトだ!!

私は、ＭＥＧＡ-ＣＤのソフトをいくつか見てきたが、これほどＭＥＧＡ-ＣＤのＰＣＭを巧く使っているソフトはないと思う。
なぜならば、普通のソフトであると、音声と音楽はＣＤから直接出力してしまう。しかし、ノスタルジアはあえてそういう方法を取らず、音声はＰＣＭデータとしてＣＤに記録されている。これは、直接ＣＤに音のデータとして入れると、容量を食うばかりでなく、選択肢を選ぶとき（選んだ後)、必ずＣＤにアクセスしなければならないからだ。

選択肢がいくつかある場合、ＣＤに音声や音楽データを直接入れていると、選択肢に合わせＣＤを読みこまなければならない。

ＰＣＭの場合は、同時にいくつものデータをメモリーに記憶させることができるので、音声と効果音とのタイミングも取りやすく、選択肢にも瞬時に対応できる。

精霊神世紀フェイエリア

ウルフチーム／1月24日発売／7,400円／RPG／CD-ROM

ちょっと発売が延びちゃって残念なのだ

前回に引き続き、今回もシナリオの紹介……といきたかったんだけど、もう1度初心にかえるってことで、今回は戦闘シーンの紹介だ。

今年の年末発売予定だった「精霊神世紀フェイエリア」が、予想以上に開発が長引いて、発売が1月24日になってしまった。期待していたファンは肩すかしを食らった気分だろうけどここはグッとガマンしてね。それでは今回はもう1度フェイエリアの魅力をおさらいすることにしよう。

フェイエリアはいわゆるドラクエタイプのオーソドックスなRPGだ。2Dマップ上を歩き回り、遭遇した敵と戦って経験値を稼ぎ、さまざまなイベントをクリアしていくという、初心者でもわかりやすいゲームだ。もちろん戦闘シーンもおなじみのコマンド入力方式だが、やはりそこはCD-ROMのゲーム。大容量にモノをいわせ、随所にさまざまな要素を取り入れている。とくにビジュアル面の処理は見事なものだ。まず、敵モンスターが拡大・縮小したり、魔法を派手なアニメーション効果で盛り上げてくれたり、パーティキャラたちのさまざまな行動がグラフィックで表示されたりといたれりつくせりだ。そのほか、マップがダイナミックに変化する地形変化イベントなどもあるぞ。ん〜ゴージャスな感じ！

こんなにあるなんて！

戦闘時のキャラグラフィック

通常のRPGでは単なるメッセージだけですまされる戦闘時の行動を、フェイエリアでは迫力あるグラフィックで表示してくれるのだ。それではその一部を紹介しよう。

レイフェルの場合

さすがは本ゲームの主人公だけあって、各アクションはキマっている。でも、逃げる姿は、カワイイ。

きりさく

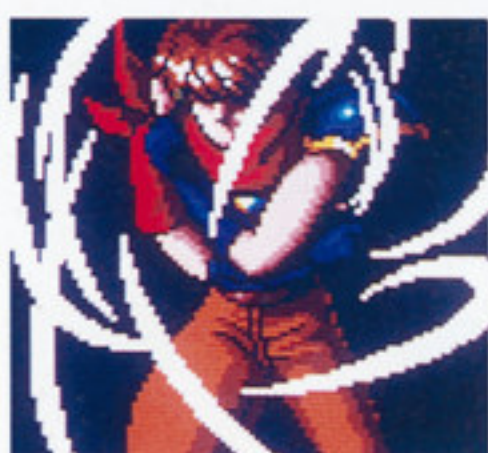
最もオーソドックスな攻撃法。普段はコレで戦おう。

つきさす

敵1人に多大なダメージを与える。しかし、命中確率が低い。

ふりまわす

敵すべてにダメージを与えられるけど、威力は期待できない。

たたききる

"つきさす"の強力版だ。MPを2ポイント消費する。多用はちょっとムリだが、なかなか使える攻撃。

いなずまぎり

敵すべてに強力なダメージを与えて攻撃する。MPを4ポイント消費する。だが、はずれることもあるのが難。

ダメージ！

ヒットポイントが残りわずかになると自動的に現れる姿。なんとも痛そうだ。さらに、このグラフィックは激しく揺れる。

逃げる

シリアスタッチから一転してこの姿。いやはやなんとも……。

タルフォーの場合

レイフェルの最初の仲間になるのがこのタルフォーだ。やや高齢だが、戦闘では十分頼りになりそうだ。

ふりおろす

タルフォーは数珠のような武器を操る。さすがは神官戦士？

しめつける

成功すれば与えるダメージは大きいけど、はずす可能性も大。

ピンチ！

HPが残り少なくなると、涼しい顔もしていられなくなるのだ。

フェイエリアの登場キャラが贈る 神世紀最大(?)のマジックショー

以前、魔法のグラフィックを一部だけ紹介したけど、今回は魔法を唱えている各キャラの姿とともにいくつか紹介しよう。1つ1つ魔法にこれだけ凝れるなんてさすがCD-ROM、って感じだね。

レイフェルの〝ダムマ〟

ダムマは爆発魔法だ。なんとなくラ〇ュタの〝ソドムの矢〟みたいだな。……すまん。

タルフォーの〝ザリ〟

モンスターを内部から破壊する魔法。ああ、カエルに爆竹を飲みこませたことを思い出した……。

リアンの〝ダザリバ〟

電撃攻撃という、オーソドックスながらも強力な魔法。関係ないけど、リアンのポーズがイカス。

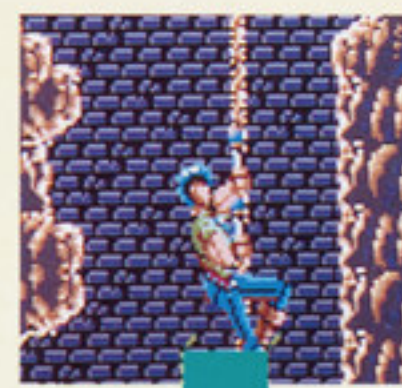
シフォンの〝ガルア〟

魔法に弱いシフォンもがんばる。こんなに激しく燃えたら、仲間も黒焦げになってしまうのでは?

ウルフチーム番外編 アーネスト・エバンスは ゲーム画面でも金髪だった!

もうゲームをプレイした人は気づいていると思うけど、「アーネスト・エバンス」のグラフィックは、今まで誌面で紹介してきたバージョンと製品バージョンでは、いくつか違いがあるのだ。そのなかで代表的なのが、主人公アーネストのグラフィックだ。髪の毛の色はおろか、服装までビジュアルシーンのアーネストの姿と同じになっているぞ。うーん、ウルフチームは雑誌泣かせだなあ……。

「ビジュアルシーンのアーネストと同一人物とは思えない」という指摘も、今となってはいい思い出(泣)。

開発バージョン

BEメガ読者にお馴染みのアーネストの姿。なんとなく頼りなさそうに見える。これが原因で急きょグラフィックを変更したのか?

製品バージョン

わーい、どこから見ても正真正銘アーネストだ。よく見ると、ムチのグラフィックも変わっているな。オー、グレートォ(やけ)!

スマねえ。俺が悪かった~(反省)

ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士～

セガ／発売日未定／価格未定／RPG／CD-ROM

ペシャワールの平和をとりもどすのは君だ

より戦略的な考えで押し進めていくロールプレイング。主人公になって魔導士ヴェロネーゼをやっつけるべし!

う～ん、目から入って鼻へぬけるソフトなのだ

レベルの高いRPG

ペシャワールと呼ばれている地が存在し、そこには光明神アフラマズダと暗黒神アーリマンがいた。この2人の神の均衡が保たれてこそペシャワールは平和と繁栄を謳歌することができた。しかしある日、悪しき人間・魔導士ヴェロネーゼによって均衡はやぶられる。ヴェロネーゼはアーリマンの力を借りてペシャワールの国王を殺してしまったのだ。

以上がこのゲーム「ダークウィザード」の設定ストーリーなのだ。プレーヤーである君は国王の意志を継いで大魔導士ヴェロネーゼを倒し、ペシャワールに平和をとりもどすのが目的なのだ。

善と悪がバランスよく共存していなければ、平和と繁栄を保つことができないところが、ペシャワールなのだ。例えば、新宿みたいな街がこれね（Hな店がないと成り立たないところが似ている？）。どこかの国みたいだが、そんなことには構わずにゲームを紹介していこう。「ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士～」はセガがRPGファンにおくるニュータイプのゲームなのだ。

シミュレーションみたいなロールプレイング

このゲームのジャンルはRPGということだが、実はシミュレーション色の強いものなのだ。どこが強いかというと、まずマップ上での移動単位がヘックスというのを使っている。ヘックスというのは「大戦略」のように六角形のカタチをしているマスのことだ。

それに街の中に入ったときが、これまでのRPGとは全然違う。まず街に入ると、画面のウインドウにプレイヤーが行ける場所が表示され、それをコマンド選択のようにして自分のいきたい場所をその中から選んでいく。つまり、街の中を歩き回ったりせずに直接その場所にいくことができるのだ。「そんなのRPGじゃない!」と思うかもしれないが、それはそれ。共通点はたくさんあるのだ。自らの経験値を高めて目的を果たす。それがRPGだ。ならば、「何も画面上をやみくもに歩き回っていかなくてもいいじゃないか」ということで作られたのが、この「ダークウィザード」なのだ。もちろん街中では自由に歩きまわることはできないが、マップ上ではいままでと同じように経験値稼ぎや賞金稼ぎもこのシステムならできる。しかも戦術レベルでも遊べてしまうお得なソフトなのだ。

目から鱗が飛び出るゲームなのだ

難しいことばかりズラリと並べたけど、実は理屈だらけのゲームじゃないのがこのゲームのいいところ。ちゃんとCD-ROMの十八番のアニメーションもばっちりなのだ。ばっちりといっても変な意味のばっちりじゃないぞ。驚くほどのスムーズな動きがばっちりなのだ。

お店の中。街に入ったときに切り替わる画面。

オープニングの画面。おそらく回想シーンなどで使われる画面であろう。もちろん開発中のものだ。

左の写真を含めて上、右の写真3点はオープニングのものだろう。この画面が動くのかも。

戦闘シーンの画面だ。双方ともにヒットポイントが表示されるからわかりやすい。

街にはいると画面が下のようになってその街で行けるところが表示される。

聖魔伝説 3×3EYES

セガ／発売日未定／価格未定／RPG／CD-ROM

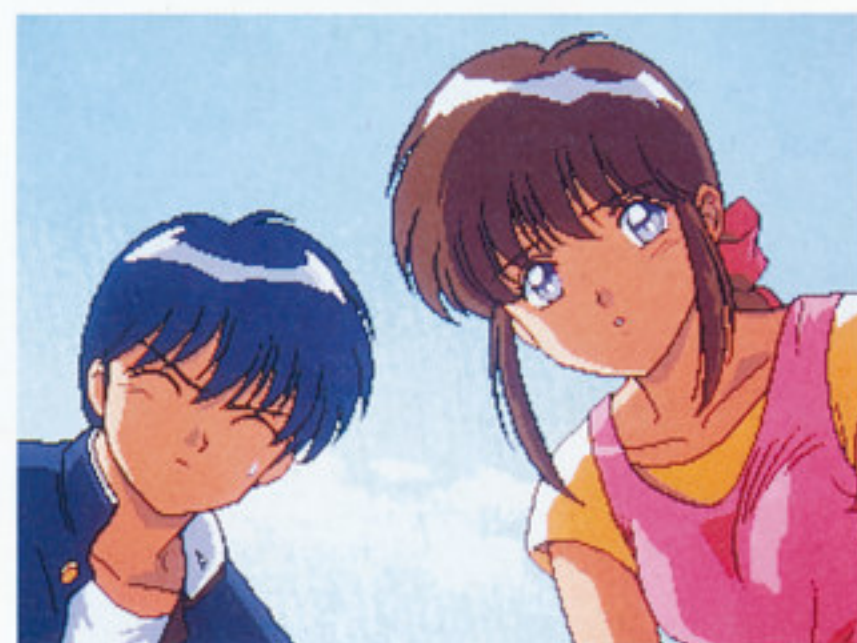
やっぱり舞台は香港！ かもしれない？

未確認情報をキャッチ！ 独自に手に入れた「かもしれない」情報を見つけてしまった。早速紹介しようじゃありませんか。

新システムを使った戦闘システムには魅力倍増！

「聖魔伝説 3×3 EYES」のいろんな未確認情報が入ったので今回はそれを紹介しよう。『週刊ヤングマガジン』に連載されている高田裕三氏の作品だけあって、原作のファンにとっても、期待が高まるこのゲーム。いつかいつかと楽しみにしている人がいっぱいいるんじゃないかな。今回はCD-ROMソフトならではの「3×3 EYES」の魅力を軽く紹介しよう。なんといっても大容量バッファRAM。以前にも紹介したけど、従来のCD-ROMゲーム機ではなしえなかったことをMEGA-CDの大容量バッファRAMを使えば、フルアニメーションだって可能（アニメーションの原画作成は快調とのこと）。もちろん、これまたMEGA-CDの特技？ である画面転回（2軸回転のほかに拡大縮小とか）が実現するかもしれない。また、戦闘シーンは新システムを導入していて、いままでの戦闘システムとは一風変わったものになりそうだ。

新しい戦闘システムが登場しそうだ！

ゲームと戦闘は切って切れない関係にある。とはいってもゲーム中の話なのでご安心を。数あるRPGの中でもモノによって様々な戦闘システムがある。というわけで長い前置きになってしまったが、新しい戦闘システムについて少し触れておこう。セガの開発者の話だと名前がまだついていないとのことだが、どうやらこのシステムはこれまでのものとは、少し違うものらしい。「これだけじゃわからん！」という人のためにここでおおまかに説明しておこう。このシステムはプレイヤーが４つの戦闘バリエーションのなかからひとつを選び、そのバリエーションで戦闘するのだ。そのなかには、コンピュータがAI的に処理するというものもあるらしい。(戦闘シーンを全部コンピュータまかせにするモードもつくかもしれないね)。また、戦闘に限らず会話のシーンにはCD-ROMならではの特技？ が使われているそうだ。たとえば、声優が実際に画面のアニメーションに合わせてしゃべるかもしれないし、僕たちが想像しなかったあっというようなモノかもしれない。どちらにしてもプレイ中にやる気をそぐような戦闘システムにはならないだろう。

見よ!! この美しい画面を。八雲がパオが動くのだ。しかもMEGA-CDなら、生音を出しながら画面が動くのでアクセスを気にしなくてもすむ。

キャラクターが生音でしゃべるるるるる

会話シーンといえば、いわずとしれた音と画面の関係。CD-ROMのRPGといえば、気になるのがパイや八雲など、各キャラクターの"声"だ。

この「聖魔伝説 3×3EYES」にはOVA版と同じ声優のほかにオリジナルキャラクターの声優がいるらしい。これならOVAを見たことのある人はストレートにのめり込めるかもね。しかもゲーム自体が原作をベースにしているので、おなじみのキャラクターがかなりでてくるのだ。あくまでゲームはゲーム、原作は原作なわけだけど、これなら抵抗なくプレイできるし、何より原作を知らない人でもゲームができるのだ。ここまでいってしまうといやがおうにも期待がふくらんでくるよね。というわけで近況はこんなところだ。次のレポートを楽しみに。

これが開発中の画面だ

これが新しい戦闘システムで敵と遭遇した画面。ここから戦闘がはじまるのだ。

こちらは建物の中に入ったパーティーの図。まだ開発中の画面なのだ。

アニメのようななめらかな動きに感動！

MEGA-CDは、生の音声を再生することができる。ということは、キャラクターが画面に応じてしゃべるということもできてしまうのだ。MEGA-CDはこれに加えて大容量のバッファRAMを備えている。「3×3」ではこれを生かしたオープニングになるはずだ。内容はまだ明らかにされていないが、ユーザーの期待に十分こたえるゲームになることは間違いなさそうだ。

オープニング画面はフルアニメーションになる予定。スムーズな動きになりそうだ。

天下布武 —英雄たちの咆哮—

ゲームアーツ／発売中／7,800円／ＳＬＧ／ＣＤ-ＲＯＭ

道を極めるのなら"群雄割拠"をやるしかない

至難極まる"群雄割拠"シナリオは、戦国シミュレーション野郎以外には敬遠されがちだ。最初のとっかかりを教えるので、ぜひ遊んでみろ。

4つのシナリオを気分と実力によって選ぶのが王道だろうな

シナリオが４つもあると、どれから遊んだらいいのか迷う。とりあえず、最初の"群雄割拠"をやってみたけど、ちょっと難しすぎる。そんな声が少なくない。"群雄割拠"は他のシナリオに比べると、国の数も多く、ほとんどが弱小勢力である。しかも、突出して強い大名家がいるわけではないので、シミュレーション上級者向けのシナリオなのだ。慣れないうちは、"天下布武"の織田信長でやったり、"関ヶ原"の徳川家康でゲームに親しもう。

４つのシナリオから１つを選ぶ。戦国野郎なら"群雄割拠"ですな。

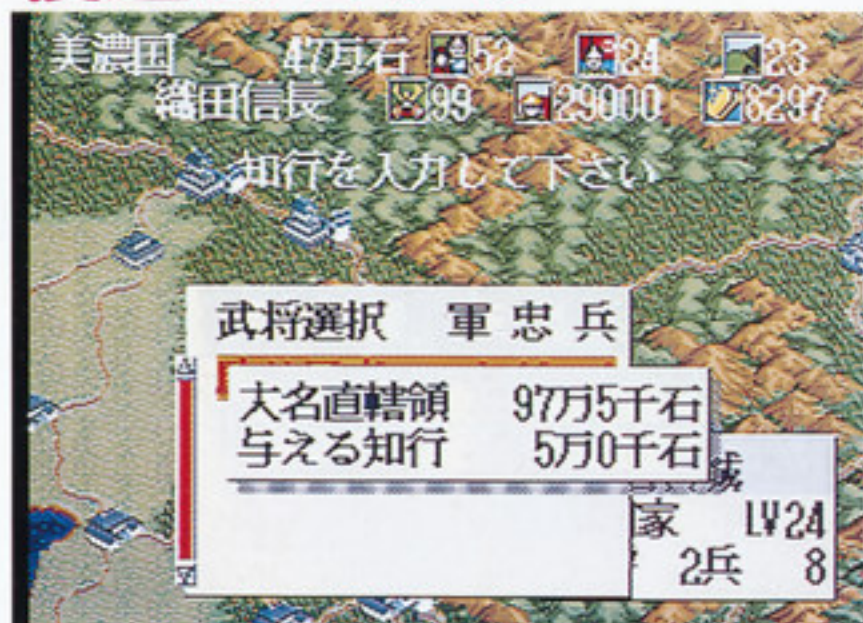
オープニングで時代背景を語ってもらう。時代劇も真っ青の迫力！

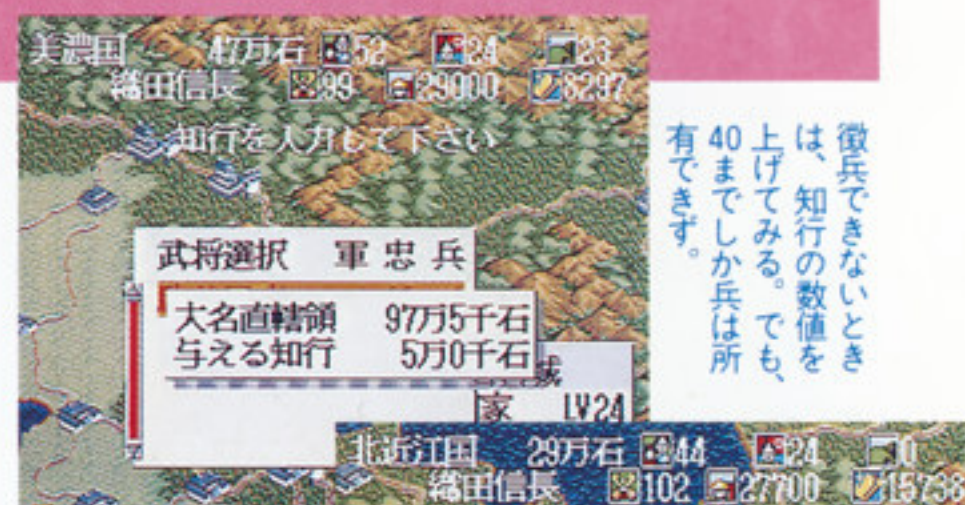
んで、国を選ぶ。国というよりは、武将を選ぶような感じになるね。

一番重要な"知行コマンド"のうまい使い方

「天下布武」のゲーム進行のコツは、知行のコマンドを理解するコトだ。知行を配下の重臣や武将に振り分けて、忠誠心をアップさせ、所有できる軍団の規模(徴兵で雇える兵の数)を拡大していく。従来の戦国シミュレーションだと、ゲーム開始直後に徴兵して、軍事能力の高い武将を強大にしていけばよかった。しかし、「天下布武」では１にも２にも知行コマンドなのだ。ただし、大名の直轄領が少なければ知行を与えるどころではない。この場合は、とっとと周囲の弱小勢力を取りこんで領地を増やす。もしくは、１国を支配していれば内政コマンドの治水開墾で石高をアップさせよう。これで直轄領は増えるハズだ。

大名の直轄領は20万石あればよい。これで兵の数は最高値の40になるだろう。残った直轄領を武将への恩賞、または能力の高い武将への先行投資として使うのだ。だから、季節がすぎて、軍備・政略フェイズがやってきたらまずは知行の値をチェックしよう。浮いている直轄領があれば、即刻有能な重臣に与える。いつも考えていなければならないコトは、このくらいかな？　では、がんばってくらはい。

寝返るときも

寝返りを誘うときも、条件は知行しだいになってくる。ケチなまねをしてエライ火傷を負うコトも……。注意しまくりだ。

徴兵できないときは、知行の数値を上げてみる。でも、40までしか兵は所有できず。

とにかく知行を割り振る。均等に平等にやろうね。

軍団一覧などをチェックして、働きはいいが知行は少ないという重臣を探し出せ。

これさえあれば迷うことなし全国ルートマップだ

普通、画面をスクロールさせれば、どこの国の城でも様子がわかる。このマップがあれば、もう見たい城は一発変換だ。

越後国　上杉謙信

国	石高	商業	統治	鉱山	支配	城数
越後	42万石	10	57	55	上杉	
越中	14万石	8	34	14	混在	
能登	17万石	3	43	1	畠山	
加賀	29万石	6	23	19	混在	
越前	38万石	22	38	24	朝倉	
北近江	26万石	13	44	—	浅井	
南近江	29万石	10	44	—	六角	
山城	14万石	14	36	—	混在	
丹波	33万石	8	41	18	混在	

春日山城　城状況　2軍団

名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
上杉謙信	170	大名	—	23	—	3	25
柿崎景家	75	重臣	19	11	11	1	15

上杉家は最初から越後を支配しているので、まずは春日山城にいる本庄実乃に治水開墾を行なわせる。金額はとりあえず1500金程度。これで越後は40万石になるだろう。じゃあ次は知行分け、といきたいところだが上杉謙信にたくさんの兵を持たせたほうがやりやすい。徴兵をして、ありったけの兵を謙信に補充してやる。それが終わったら敵国に接している栃尾城に移動しよう。新発田城や天神山城には軍団を置いておく必要がない。すべて春日山城に移動させておく。

作戦フェイズになったら栃尾城の軍勢は沼田城へ。春日山城の軍勢は海津城へ。春日山城を空き城にすると、魚津城の椎名家が攻めてくるだろう。しかし、春日山城はレベル42。しばらくは大丈夫だ。ヘタに一服してると、確実に沼田家や高梨家は確実に攻めてくる。先手必勝だ。

たまに、高梨家が降伏してくる場合があるだろう。そのときは笑顔で迎え入れてあげよう。

沼田顕泰は22の兵を所有している。包囲して、謙信の部隊でとどめを刺せ。

上杉謙信	大名

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
160	26	25	13	15	—	23	—	3	20

長尾政景	重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
45	30	14	7	11	9	12	9	1	2

直江実綱	重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
20	37	14	14	9	15	11	28	1	4

色部勝長	重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
25	35	14	14	10	15	16	20	1	5

村上義清	重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
15	53	21	10	9	13	16	3	1	3

大熊朝秀	重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
25	27	6	10	13	6	15	21	1	5

本庄実乃	重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
10	17	16	11	11	14	16	26	1	2

北条高広	重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
35	31	17	5	12	5	20	10	1	7

相模国・武蔵国　北条氏康

国	石高	商業	統治	鉱山	支配	城数
相模	19万石	21	52	33	北条	
駿河	17万石	22	50	—	今川	
遠江	27万石	29	43	—	今川	
三河	27万石	3	23	—	混在	
尾張	39万石	21	47	—	混在	
伊勢	44万石	5	29	—	混在	
甲斐	20万石	5	61	63	武田	
信濃	36万石	11	37	32	混在	
美濃	40万石	14	35	27	混在	

北条家領内　城一覧　4城

城名	耐久	軍団	兵士	武将	国
江戸城	14	3	19	3	武蔵
小田原城	68	2	18	3	相模
韮山城	22	1	8	1	相模
玉縄城	28	2	19	2	相模

西に今川家、北に武田家が配置されているが、いずれも同盟関係にある。北条家は上洛を急ぐコトはない。まずは関東統一が目標だ。その野望に立ちふさがるのは、山内上杉家や扇谷上杉家だ。佐竹家も強いが、隣接してないため、すぐに相手をする必要はない。最初にやるべきコトは、江戸城と八王子城を強化するコトだ。レベルは15以上はないとツライ。次に徴兵を行い、北条氏康の兵を増やす。そして、相模国にいる部隊を江戸城に集結させよう。八王子城は1軍団いればよい。運よく成田長泰が寝返ってくるときがある。そうなったら、八王子城には実質2人の武将がいるコトになるからだ。

作戦フェイズになったら江戸城にいる部隊のほとんどを河越城に向かわせる。扇谷上杉家を粉砕してしまえば、敵は山内上杉家だけ。沼田家や小田家とは友好関係にあるので、それをうまく利用して関東統一を成しとげよう。

この城を拠点として北関東制覇を目指すのだ。山内上杉家なんてビシビシでしょ。

北条氏康	大名

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
50	41	19	20	17	—	15	—	1	10

北条氏尭	重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
40	19	10	5	13	19	7	43	1	8

北条綱成	重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
75	41	20	3	13	21	11	5	1	15

高城胤辰	重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
20	34	9	5	5	15	11	11	1	4

笠原綱信	重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
40	48	8	11	11	16	9	22	1	8

遠山綱景	重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
30	46	15	5	10	17	16	29	1	6

内藤康行	重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
25	45	8	7	6	13	9	33	1	5

富永直勝	重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
40	47	13	10	7	14	14	20	1	8

甲斐国・信濃国　武田信玄

国	石高	商業	統治	鉱山	支配
甲斐	20万石	5	61	63	武田
信濃	36万石	11	37	32	混在
美濃	40万石	14	35	27	混在
越後	42万石	10	57	55	上杉
越中	14万石	8	34	14	混在
能登	17万石	3	43	1	畠山
加賀	29万石	6	23	19	混在

日本52ヶ国　国一覧

城名	耐久	軍団	兵士	武将	国
躑躅ヶ崎館	11	—	0	0	甲斐
岩殿城	40	1	10	1	甲斐
要害山城	16	1	10	1	甲斐
上田城	8	1	10	1	信濃
小諸城	26	4	31	5	信濃

武田家領内　城一覧　5城

南の列強とは同盟関係にある武田家。進路は上洛か、関東統一のいずれかだ。上洛は一本道でたやすいが、背後を突かれるのが心配だ。高遠城の木曽義昌に降伏勧告をして、断られたら攻めこもう。高遠城を手中にしたら、山内上杉家の箕輪城に勢力を向けるだけだ。

しかし、その前にやるコトがある。甲斐で治水開墾をして直轄領を増やすのだ。武田信玄や武田信繁にやらせるのは、戦闘時に響く。内政値はそれほど高くないが、穴山信友にでもやらせよう。そして、各武将に知行分けをするのだ。これをやって忠義を上げておかないと、パスパス寝返りされるぞ。とくに飯富虎昌や穴山信友は危ない。ゲームを始めたばかりのターンで寝返られたら、思わずリセットボタンに手が伸びるだろう。不可抗力だけど納得いかないもんな。もっとも、プレイしたのは開発バージョンだけど。

他国でやってるときは、たいてい武田家に降伏するんだけどね。とにかく潰してやろう。

ま、悪いコトばかり起こるワケではない。早いターンで武田信兼が元服してくるし、山県昌景が仕官にくる。武将には不自由しないぞ。軍団を上田城と小諸城に集結させよう。めざすは、高遠城だ。北の高梨家も気になるが、攻め落として早期のうちに上杉謙信と一戦交えるのはちょっと度胸がない。高遠城を我が物にしてから考えよう。石橋は叩いて渡れ。

高遠城攻めは、武田信玄と武田信繁の軍団にやらせよう。城レベルが高いので無茶をしないで、じっくり兵糧攻めを選びたい。落ちるのも時間の問題というものだ。

西への拠点は高遠城だが、今度は東。山内上杉家の箕輪城を落としたい。高遠城には穴山信友でも置いて、守りを強化する。武田信玄と武田信繁の軍団をまた使って山内上杉討伐を行おう。これが成功すれば、上杉謙信と戦うなり、北関東統一をめざすなり自由に行動できるだろう。怖いのは寝返りだけだ。

武将	身分	知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
武田信玄	大名	210	35	17	22	22	—	21	—	1	15
武田信繁	重臣	50	31	17	16	19	23	6	24	1	10
飯田虎昌	重臣	56	42	19	5	13	16	11	33	1	10
穴川信友	重臣	15	52	13	9	11	18	16	20	1	3
原虎胤	重臣	5	59	18	9	16	17	15	25	1	1
小幡虎盛	重臣	20	65	18	2	6	19	16	17	1	4
真田幸隆	重臣	50	43	8	21	19	14	16	49	1	10

尾張国　織田信長

国	石高	商業	統治	鉱山	支配
尾張	39万石	21	47	—	混在
伊勢	44万石	5	29	—	混在
甲斐	20万石	5	61	63	武田
信濃	36万石	11	37	32	混在
美濃	40万石	14	35	27	混在
越後	42万石	10	57	55	上杉
越中	14万石	8	34	14	混在

日本52ヶ国　国一覧

城名	耐久	軍団	兵士	武将	国
那古屋城	18	2	19	2	尾張
鳴海城	4	3	13	3	尾張

織田家領内　城一覧　2城

織田信長で遊ぶときは時間との戦いになる。今川家が上洛する前に尾張を統一しなければならない。頼りは岡崎城の一向宗門徒と斎藤道三だけ。一向宗を今川家への防波堤にしよう。斎藤道三にはいざというとき出兵依頼を頼もう。何はともあれ尾張国を統一しなければ話にならない。第一歩として、清洲城の織田信行の配下、柴田勝家を寝返らせよう。織田信長自ら出向いて、知行を1万5千石ほど与えるのだ。柴田勝家はホイホイと配下になってくれるぞ。そして、森可成を那古屋城にもってくる。織田信長とともに小牧山城を落とすのだ。清洲城より弱く、織田信広も歴戦の猛者ではないので、たやすく落とせるだろう。問題は織田信行のほうだ。ある程度攻めこむと、斎藤家に臣従してしまい、清洲城を攻め込むコトができなくなる。ためらわず、一気に攻めろ。あとは勢力を鳴海城に集めて今川家との戦いに臨む。ツライぞ。

柴田勝家　齢34　忠　兵
これより織田信長殿を主君と仰ぎ奉る

柴田勝家ごと織田信行を滅ぼしてもいいが、もったいない。被害は最小限に食い止めろ。

武将	身分	知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
織田信長	大名	120	22	15	23	13	—	25	—	1	15
丹羽長秀	重臣	70	21	12	16	18	19	10	5	1	4
森可成	重臣	25	33	16	3	5	15	10	3	1	5
池田恒興	重臣	20	20	12	9	7	18	14	8	1	4
佐久間信盛	重臣	20	28	13	3	8	16	13	23	1	4

駿河国・遠江国・三河国　今川義元

日本52ヶ国　国一覧

国	石高	商業	統治	鉱山	支配	城数
駿河	17万石	22	50	—	今川	2
遠江	27万石	29	43	—	今川	3
三河	27万石	3	23	—	混在	3
尾張	39万石	21	47	—	混在	4
伊勢	44万石	5	29	—	混在	3
甲斐	20万石	5	61	63	武田	3
信濃	36万石	11	37	32	混在	4

今川家領内　城一覧　6城

城名	耐久	軍団	兵士	武将	国
駿府城	14	2	23	3	駿河
深沢城	12	1	10	1	駿河
高天神城	28	1	7	1	遠江
掛川城	22	1	19	2	遠江
浜松城	15	1	9	2	遠江
長篠城	15	3	36	6	三河

武田家と北条家と三国同盟を結んでいる今川家。北と東は安全だし、徳川家を屈伏させて配下におさめている。軍団数は9個と、このシナリオでは最大の軍団を所有しているぞ。今川義元は、一番有利に進められる大名といえるだろう。戦国シミュレーションは初心者だが、どうしても〝群雄割拠〟のシナリオをやりたい人向けだ。左うちわ状態だもんな。

まずは今川義元自ら治水開墾を行う。今川義元の軍事能力はさほど高くないので、前線にもって行く必要はない。富国屋として使うのがベストだろう。直轄領を増やしたら知行分けだ。軍事能力に長けている太原雪斎にたっぷり施して、ガッポリ徴兵しょう。そして、行動可能な軍団はすべて長篠城へ移動させる。目標は岡崎城の本願寺勢力だ。攻めこむコトができるのはこの城だけ。気合を入れて攻めましょう。戦闘する軍団は2個の兵数を所有するものだけにして、あとは遊軍として残しておくとよい。一向宗門徒は、士気が高いけど軍団は1つ。囲んでタコ殴りにしてやろう。これで岡崎城は手中に入る。

次は刈谷城の水野信元。できることなら降伏させたい。無視して織田家を潰しに行ってもいいのだが、捨て駒として使いたいのだ。鳴海城に全勢力を移動させつつ、今川義元を使って屈伏させよう。織田家を打ち破れば、あとは上洛あるのみ。快進撃を続けよう。

今川義元 対 織田信長

桶狭間の戦い 午前 6時

織田信長と衝突するのは、やっぱり桶狭間だ。史実どおりにはいかせない。踏み潰そう。

武将	身分	知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
今川義元	大名	65	37	5	20	14	—	14	—	2	10
太原雪斎	重臣	50	60	16	20	17	18	10	72	1	10
今川氏豊	重臣	25	28	2	8	5	23	4	1	2	5
三浦義就	重臣	45	26	12	3	4	14	11	19	2	9
朝比奈泰能	重臣	60	54	4	7	9	18	10	5	2	12
葛山氏元	重臣	50	26	8	14	4	16	16	34	1	10
井伊直盛	重臣	35	50	7	3	12	18	5	10	1	7
岡部元信	重臣	40	45	12	1	6	23	16	11	1	8
徳川家康	外様	40	14	19	17	18	18	20	7	3	8

越前国　朝倉義景

日本52ヶ国　国一覧

国	石高	商業	統治	鉱山	支配	城数
越前	38万石	22	38	24	朝倉	2
北近江	26万石	13	44	—	浅井	2
南近江	29万石	10	44	—	六角	3
山城	14万石	14	36	—	混在	3
丹波	33万石	8	41	18	混在	3
摂津	29万石	20	40	12	混在	3
和泉	12万石	45	42	—	三好	1

朝倉家領内　城一覧　2城

城名	耐久	軍団	兵士	武将	国
北庄城	6	3	29	3	越前
小浜城	5	3	28	3	越前

若狭湾を一望できる領地をもつ朝倉家。城の所有数は2つと少なめだが、越前国を支配している。それに、北近江の浅井家とは同盟関係にあるので、不利な状況ではない。まずは、河合吉統を使って治水開墾をする。そして、軍事能力の高い武将に知行を与えて徴兵する。これで準備万端だ。北庄城にいる3軍団は大聖寺城へ。小浜城の3軍団は田辺城に進軍させよう。すべて雪が降る冬までに行動したい。幸運にも双方とも弱小勢力だ。必ずすぐに落ちるだろう。北庄城を我が物にすると、金沢城の一向宗門徒がちょっかいを出してくる。城レベルを上げるなどして対処したい。潰しにいってもかまわないが、雪で移動できなくなると非常に悲しい。注意。

朝倉義景 対 一色義幸

朝倉景紀 対 沼田勘解由

900 兵数 300

65 士気 25

沼田勘解由は一色家の重臣だが、山名家に寝返るコトが多い。戦わずして西に進めるぞ。

武将	身分	知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
朝倉義景	大名	130	23	2	5	8	—	6	—	1	5
朝倉宗滴	重臣	75	79	17	10	13	18	18	62	1	15
朝倉景紀	重臣	60	46	12	2	9	17	16	41	1	12
堀江景忠	重臣	45	54	9	9	12	11	10	20	1	9
河合吉統	重臣	40	37	4	12	11	15	7	16	1	8
直柄直隆	重臣	40	22	13	3	8	16	12	5	1	8

和泉国・阿波国・讃岐国　三好長慶

国	石高	商業	統治	鉱山	支配
阿波	13万石	13	43	—	三好
讃岐	9万石	2	44	—	三好
伊予	28万石	4	42	—	混在
土佐	16万石	14	44	—	混在
豊前	13万石	10	32	—	混在
豊後	39万石	24	44	—	大友
筑前	14万石	35	31	13	秋月
筑後	8万石	19	36	—	筑紫

三好家領内　城一覧　4城

城名	耐久	軍団	兵士	武将	国
堺城	20	4	27	5	和泉
撫養城	15	1	4	1	阿波
勝瑞城	12	1	14	1	阿波
多度津城	6	1	10	1	讃岐

3カ国、計60万石を所有する三好長慶。軍団数も7つもっているし、水軍もあるのだが、今川義元ほど楽な状況ではない。四方を敵に囲まれ、所有している城も4つと少ないのだ。さらに巨大な要塞、本願寺の総本山である石山本願寺に隣接している。巨大な建物を見るたびに嫌気が出てくるだろう。

とにかく直轄領の多さを生かして知行分けを行なう。三好長慶には20万石残ればよい。あとはすべて振り分け、徴兵して兵力の増強を計る。方針としては、堺城を防波堤にして、四国統一を狙う。これしかないだろう。本州に隣接する城はすべてレベルを上げるコト。とくに毛利家の城と隣接する城を重点に行え。水軍力も上げておかなければならない。やるコトは多いが、軌道にさえ乗れば余裕だ。

後光が射してくる巨大な建物。ココを攻めるには、自分の勢力も巨大でなければムリだな。

武将	身分	知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
三好長慶	大名	95	33	9	14	11	—	18	—	1	5
三好康長	重臣	30	44	8	5	12	5	21	4	2	6
岩成友通	重臣	25	32	10	2	11	9	12	8	1	4
安宅冬康	重臣	20	28	10	1	11	8	12	2	1	7
三好義賢	重臣	70	29	13	8	7	7	13	38	1	14
十河一存		50	26	15	5	13	10	12	15	1	10

安芸国　毛利元就

国	石高	商業	統治	鉱山	支配
安芸	29万石	14	51	9	毛利
長門	24万石	24	47	—	陶
阿波	13万石	13	43	—	三好
讃岐	9万石	2	44	—	三好
伊予	28万石	4	42	—	混在
土佐	16万石	14	44	—	混在
豊前	13万石	10	32	—	混在
豊後	39万石	24	44	—	大友

毛利家領内　城一覧　2城

城名	耐久	軍団	兵士	武将	国
郡山城	26	4	29	4	安芸
草津城	22	3	17	3	安芸

中国地方はソコソコ実力をもった大名がそろっている。長門国の陶晴賢と出雲国の尼子晴久、それに安芸国の毛利元就。毛利元就で遊ぶときは、いきなり残りの2人と戦わなければならない。伊予国の河野海岸と美作国の三村家親とは同盟関係にあるため、領地を広げるには、討って出なければいけないワケ。これはけっこうツライぞ。双方とも兵の数は多いし、城レベルも高い。さあ、どうする？

まずは、兵を増やすために治水開墾をして直轄領を増やす。政治値の高い毛利元就にやらせよう。そして、知行分けだ。軍事能力の高い小早川隆景と吉川元春にたっぷり施して、徴兵でガッポリ兵を与える。

作戦フェイズになったら草津城の3軍団で亀尾城を攻める。問題は郡山城の軍勢だ。陶家を狙うか尼子家を狙うか最後まで悩むが、全力で陶家を叩き潰しておいたほうが、今後の戦略も立てやすい。郡山城の4軍団は小石見城に向かわせよう。あとは運を天に託す。

亀尾城は1ターンで落とせるが、小石見城は犠牲をおさえようとすると2ターン必要かもしれない。まあ、しょうがないというコトで我慢しよう。亀尾城攻めの軍団を立て直し、今度は勝山城攻めの準備をする。陶家を滅亡させるのだ。兵も弱体化しているので、たやすく勝利をものにできるだろう。がんばれ。

残るは尼子晴久のみ。尼子晴久自身はそれほど強くない。月山富田城のレベルが高いだけだ。この数字を見てしまうと、思わず九州に攻めこみたくなる。しかし、当面の目標は中国地方の統一だ。九州の輩（やから）は、圧倒的な強さを誇る毛利水軍で食い止めよう。勝山城と亀尾城に1つずつ軍団を置き、残りすべてで尼子家を潰しにいこう。これで完璧だぞ。

石高が13万石上がりました

まずは自国の石高を上げる。国が富めば、軍の強さが増すのだ。戦国の習わしですな。

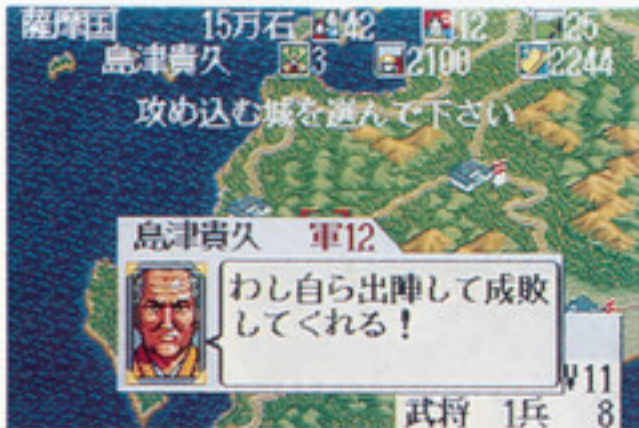
武将	身分	知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
毛利元就	大名	125	59	20	25	23	—	16	—	1	15
毛利隆元	重臣	10	33	10	12	15	24	10	7	1	2
吉川元春	重臣	35	26	19	8	12	23	14	16	1	7
能谷信直	重臣	25	49	14	6	6	18	13	16	1	5
小早川隆景	重臣	55	23	16	18	16	22	16	10	1	8
桂 元澄	重臣	25	54	8	12	5	16	10	15	1	5
宍戸隆家	重臣	20	24	8	11	4	21	10	21	1	4

薩摩国　島津貴久

国	石高	商業	統治	鉱山	支配	城数
豊前	13万石	10	32	—	混在	
豊後	39万石	24	44	—	大友	
筑前	14万石	35	31	13	秋月	
筑後	8万石	19	36	—	筑紫	
肥前	24万石	24	37	13	混在	
肥後	25万石	15	34	—	混在	
日向	11万石	11	43	—	混在	
大隅	8万石	3	43	8	肝付	

島津家領内　城一覧　2城

城名	耐久	軍団	兵士	武将	国
内城	22	3	25	3	薩摩
一宇治城	18	1	5	1	薩摩

九州の大国として知られる島津家も、このシナリオではただの弱小勢力だ。所有石高も微々たるもので、ツライ戦いを強いられるだろう。しかし、輩出される人材は有能なヤツばかりだ。耐えて耐えて耐えまくっていれば、いつかは栄光の日がやってくるのは間違いない。待てば海路の日和ありだ。

武将仕官で伊集院忠倉がやってくる。拝むように受け入れ、さっそく攻める準備をしよう。島津貴久と島津忠将の軍団で蒲生城の菱刈家を攻める。まずは薩摩国を統一しようって寸法だ。２ターン内には行ないたい。

晴れて薩摩国を統一したら、とにかく治水開墾だ。直轄領を増やして兵の数を増やさなければならない。それが急務だ。そして、次なる目標は南九州統一。ひとつのターンでひとつの城を攻める。じっくりいきましょう。来たる大友家との決戦に備えてね。ほんと。

国ひとつも統一できなければ話にならない。島津で遊ぶのは上級者だけにしましょう。

島津貴久								大名	
知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
75	42	12	18	12	—	16	—	1	10

島津忠将								重臣	
知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
50	36	18	2	9	20	10	15	1	10

伊集院忠朗								重臣	
知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
25	68	17	6	10	14	16	59	1	5

豊後国　大友宗麟

国	石高	商業	統治	鉱山	支配	城数
豊前	13万石	10	32	—	混在	
豊後	39万石	24	44	—	大友	
筑前	14万石	35	31	13	秋月	
筑後	8万石	19	36	—	筑紫	
肥前	24万石	24	37	13	混在	
肥後	25万石	15	34	—	混在	
日向	11万石	11	43	—	混在	
大隅	8万石	3	43	8	肝付	

大友家領内　城一覧　2城

城名	耐久	軍団	兵士	武将	国
府内城	10	5	37	5	豊後
臼杵城	15	2	19	2	豊後

九州の猛者（もさ）、大友宗麟。同じ九州で阿蘇惟豊と伊東義祐と同盟関係にあるので、九州統一はたやすいだろう。問題は、九州にちょっかいを出してくる陶晴賢だ。初めのターンですぐに中津城を落とさんとしてくる。陶晴賢を打ち破るのが序盤の課題だ。とにかく戦力を整えなければならない。

まずは、大友宗麟に徴兵を行なう。そして、立花道雪に知行分けをして、これも徴兵させる。府内城にいる残りの３軍団を臼杵城へ送る。臼杵城にいる２軍団は、土持親成討伐へ向かわせよう。最初のターンはそれで終了。次は、治水開墾を行なって大友宗麟と立花道雪の兵力を上げる。中津城にやってきた陶晴賢を討つのだ。そのまま中国地方に上陸するのも自由だが、九州統一してからのほうがいいかもしれない。

四国や本州から攻められたときは、水軍戦で勝負しよう。これで上陸を阻止するのだ。

大友宗麟								大名	
知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
190	26	6	18	7	—	15	—	1	15

角隅石宗								重臣	
知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
20	47	13	13	9	15	11	2	1	4

立花道雪								重臣	
知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
30	43	23	10	22	24	14	17	1	6

吉弘鑑理								重臣	
知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
50	48	17	6	9	14	14	36	1	10

吉岡長増								重臣	
知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
20	37	12	12	14	15	10	25	1	4

小原鑑元								重臣	
知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
40	35	5	5	15	5	20	11	1	8

ワンポイント　戦国社会を乗り切る戦闘の賢い方法と対策！

戦闘はオーソドックスなHEX戦だ。ただし交互に自分のユニットを操作するのではなく、いくつ動かせるか不確定。戦国の一寸先は闇である戦闘を再現しているぞ。しかし、その闇に自分が入りこんではいけない。戦闘は情報が命。まず相手の数と強さを確認する。そして、自分の有利な地形に誘い込んで倒す。これが基本的な戦闘の方法だ。地形効果の利用ってヤツよ。そして、兵の少ないユニットの利用方法だ。能力が低くても、数が少なくても１つのユニットには変わらない。戦おうとしないで、相手を包囲するように行動しよう。包囲効果で有利に進めようという作戦だ。能力が低いからって門前払いするより、雇って捨て駒として使う。大人の戦法ですな。ズルイけど、勝つためには何でもやろう。

ある程度数に差があっても勢いでなんとかなる場合もある。なんとかしろ。

囲んでパシシ、高得点。と歌われているように、包囲効果の威力は抜群だ。

LUNAR THE SILVER STAR

ゲームアーツ／発売日未定／7,800円／RPG／CD-ROM

気をもたせるLUNAR。発売が待ちどおしいぞっ！

本格ＲＰＧ大作ＬＵＮＡＲ。今回は、オープニングアニメと世界地図、スタート地点ブルグ村マップなどを大図解だ！

フルメンバーで旅をするアレスたち。きっと忘れることのできない旅になる！

キャラクター性重視のＲＰＧ「ＬＵＮＡＲ」。個性的なキャラクターたちの表情がイラストやキャラクター表で発表されているので、すでに読者の皆さんの心の中ではキャラクターが自由に動き回って「LUNAR」の物語がどんどんふくらんでるかもしれないね。早くアレスやルーナ、ラムス、ナッシュ、ジェシカやミア、キリー、テムジンといったキャラクターたちと会って、ともに冒険の旅に出たいものだ。シナリオのほうも、何度も推敲がなされ、キャラクターたちの性格づけや、そのセリフにはずいぶん気が使われてる様子だ。非常に完成度の高いシナリオだと思っていて間違いないだろう。彼らとどんな出会いが待っているのか今からドキドキ楽しみでならない。

今回の記事ではキャラクターたちがパーティーを組んで旅をして回る「ＬＵＮＡＲ」ワールドの世界地図と、ゲームのスタート地点となるブルグ村マップをともに紹介してみた。これを見てさらなる冒険の旅の夢をムクムクとふくらませてくれ！

一挙大公開！ オープニングアニメ

オープニングアニメを素敵なラブソングの歌詞とともに、ずらっとお見せしよう。生き生きした表情、美しい背景など、できのよいＴＶアニメを見ているようだ。必見！

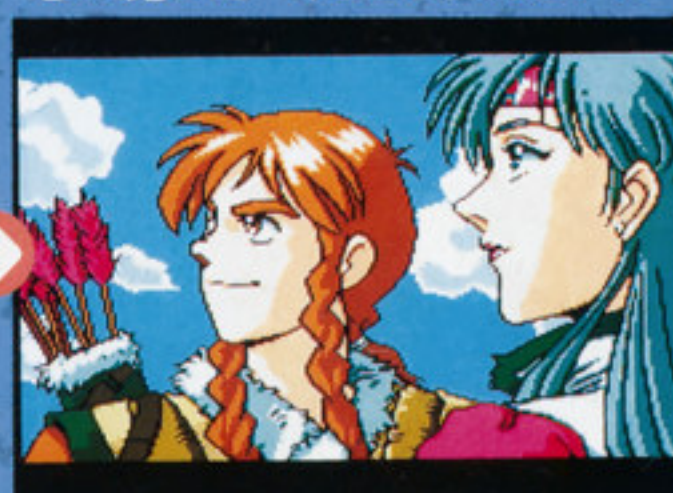
夢の中では　やさしく　キスしたわ

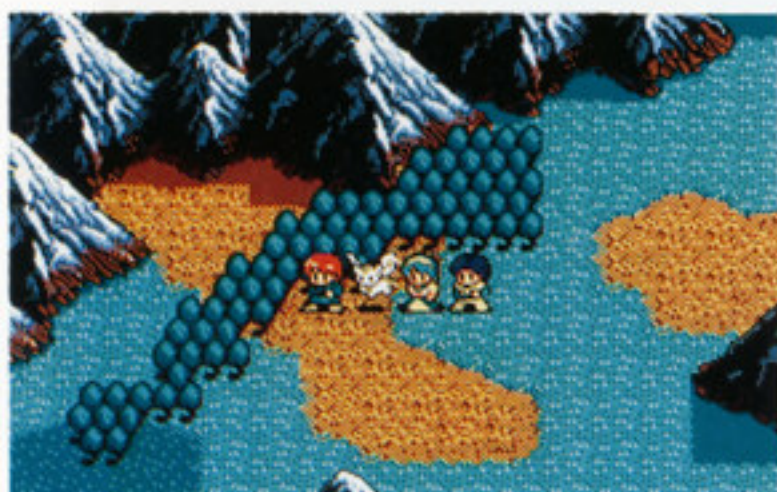
甘えたい時は　星に祈りをかけ

恋の魔法を　あなたに伝えたいの

きっと　旅立ったあなたのせい

はばたけ！

さあ　大空に両手を広げて

風舞い上がれ

世界は広いぞ大きいぞ、さあ大冒険!! LUNARワールド!!

広い広いフィールドマップ。うかうかしてると迷いそう?

ついに公開されたＬＵＮＡＲワールドの全体マップ。一見、狭そうに見えてこれがなかなかでかい。前にも紹介したが地図の左上の島が、アレスの住むブルグ村のある島、この島だけで50画面以上あるということだからこの世界の広さも並じゃない!! さらにこの地図にも載っていない忘れられた辺境地区もあるという噂だ。ゲーム中に自分で実際に歩いてみるとその広大さを実感できそうだ。そして、ただ広いだけでなくイベントも盛りだくさん。モンスターの出現率もフィールドでは抑え目に設定されてるそうだから、ドキドキしながらＣＤの軽快な音楽に合わせて快適な旅を楽しめそうだぞ。

BURG
MERIBIA
SAITH
W
E

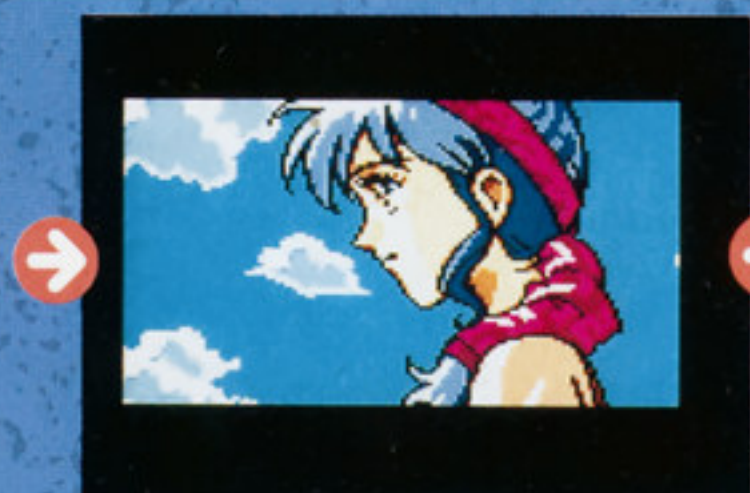
BURG ブルグ

冒険のスタート地点ブルグ村。農村らしく品の良い木造りの家並み。

MERIBIA メリヴィア

大商業都市メリヴィア。貿易が盛んで大勢の人が行きかい活気にあふれた街。

VEHNE ヴェーン

魔法都市ヴェーン。魔法使いばかりが住む特別な街だ。

“愛してると”

風よ　はやく届けて

教えて　気持ちを

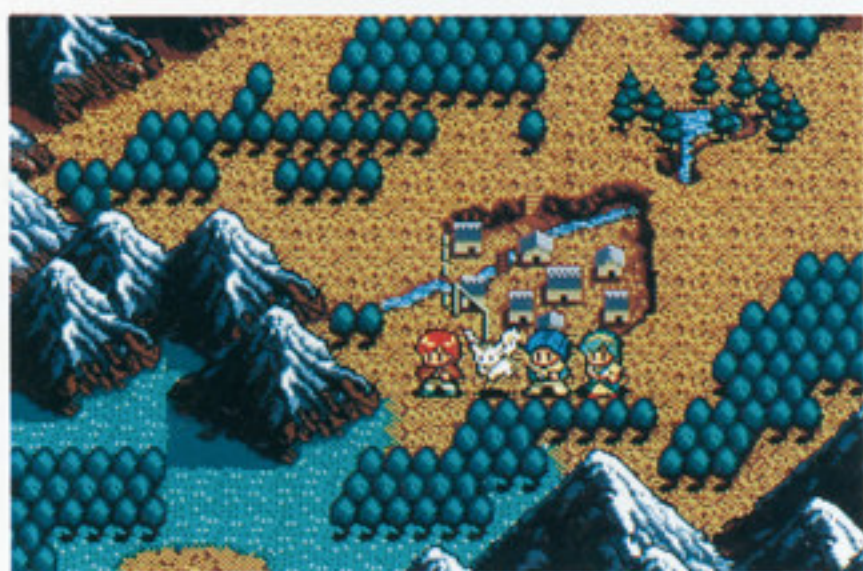
まだこんなにも　ふるえているこの胸は

永遠を一瞬に

マジック! 心はあなたの腕の中

いま　かけてきて　抱きしめて

KISS　ME!

冒険を夢見る少年アレスの住む村ブルグ

今回は、冒険のスタート地点となるブルグ村をどーんとお見せしちゃおう。このブルグ村は何度もお伝えしたように「LUNAR」の世界の北のほうにある、開拓民の拓(ひら)いた小さな農村だ。主人公アレスは冒険への夢を胸に秘めながら、平和なこの村に暮らしている。ゲームは村の英雄ドラゴンマスター・ダインの墓の前から始まる。友達の白い猫のような動物、ナルに会って村に戻り、泉へ幼なじみのルーナと祭の歌の練習をしに行こう。途中でラムスに冒険に誘われるはずだ、さあ君はどうする？　冒険に出かけるのかな？

このブルグ村はアレスが生まれ育った村だから、村人とは皆知り合いだぞ。村には大勢の村人が住んでいて、皆それぞれ、色々なことを話してくれるので一人一人聞いてみよう、冒険に出る前には鍛冶屋や雑貨屋にも寄っておきたいね。またイベントをクリアするたびにちゃんとセリフが変わるキャラが多いのでまめに話すと、けっこう楽しいぞ。

ドット画面にイメージが生かされていることがよくわかるイラスト。

ブルグ村の開拓農村の雰囲気が臨場感をもって伝わってくる。

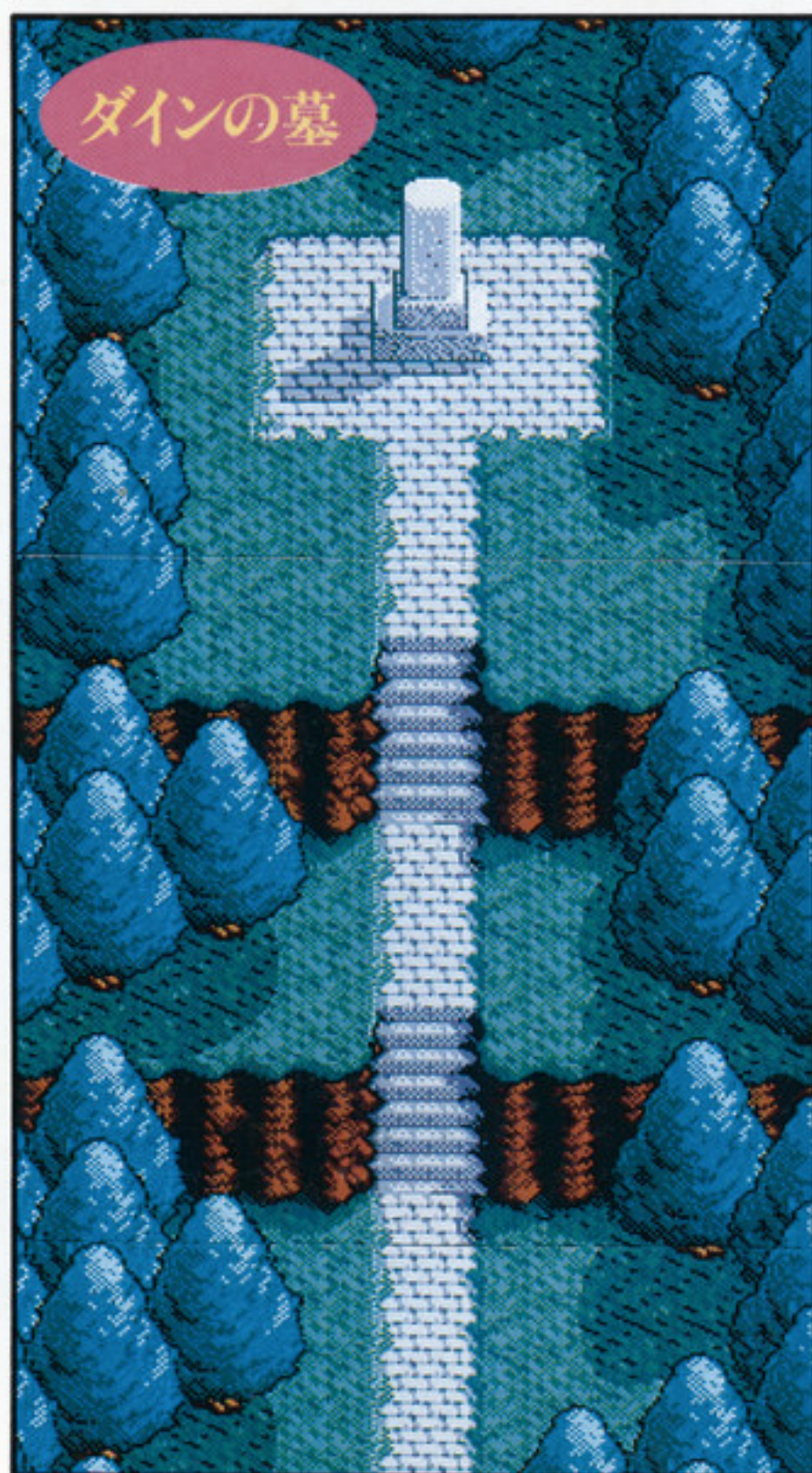
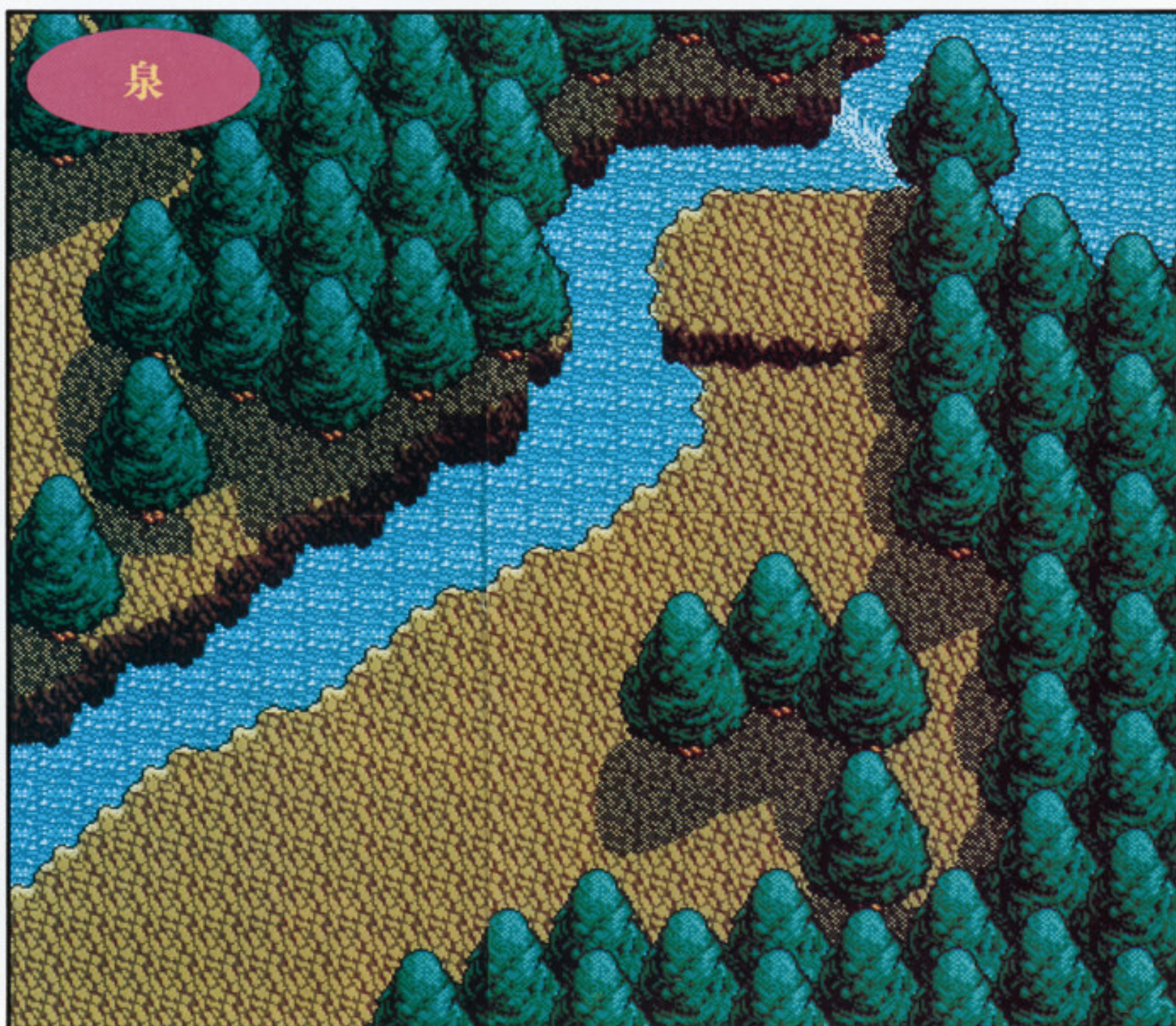
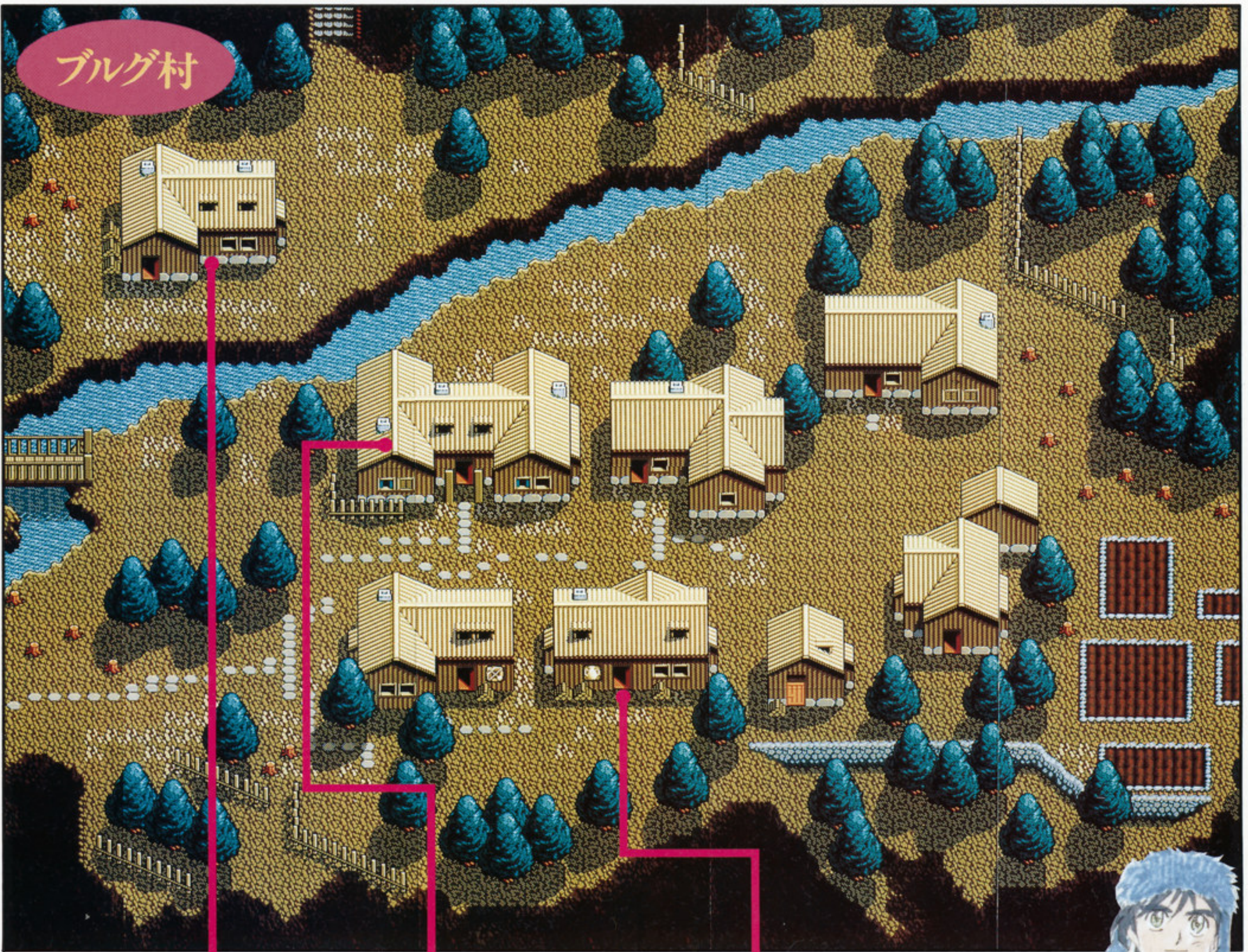
村の英雄ダインの墓

世界を救った四英雄の１人ドラゴンマスターダイン。アレスの憧れるその伝説の英雄の墓がこのブルグの村はずれにある。

ここは　世界の北に位置する
ブルグの村‥‥

歌うルーナ

ルーナは、中デモで素敵な声でしゃべりかけてくれるだけでなく、何とアレスの琴に合わせて歌ってくれるんだ。アレスの琴とルーナの歌声が素晴らしいハーモニーを奏でながら、春が訪れたばかりの北の山々に響き渡る。美しい中デモのアニメーションとＣＤ音による肉声の歌声、まさにMEGA-CDならではの名シーンだ。

ダインの墓

泉

ブルグ村

アレスの家

アレスが生まれたときから住んでいる家だ。やさしく心配症なお母さんと強く厳しいお父さん、そして孤児としてアレスとともに育てられたルーナが一緒に住んでいる。正直にお父さんやお母さんに冒険のことを話せばきっとわかってくれるに違いない。

墓参りをしてきたのか？
そうか　そうか
ダイン様も　喜んでいるだろう

アレスの部屋とルーナの部屋がそれぞれある。右のほうに地下室への階段が見える。

雑多な物が積み上げられているアレスの家の地下室。何か役に立つものはあるかな？

雑貨屋

この村の生活用品を一手に引き受けて売っている雑貨屋だ。気のいいおじさんが、きっと君の冒険の手助けになる物を売ってくれるだろう。さあモンスターをやっつけてお金を貯めて買いに行こう。

おや　いらっしゃい
いつも元気だね　アレス
今日はなんの用だね

商品の品ぞろえは少ないけれども大事なアイテムが買える村の雑貨屋さん。

ラムスの家

村長の息子のラムスの家だ。要するにブルグ村の村長の家でもあるわけだ。外見はすごく大きな家だけど、中はそれほど広くない。ラムスのお父さんの変な村長さんもここにいる。

悪いな　アレス
もう少しだけ　待ってくれ
そうしたら　用意がすむから

白竜の洞窟にダイヤがあるとの噂を聞きつけたラムスが、アレスを冒険に誘う。

快感3Dファジーバトルで熱く燃える!!

敵モンスターと出会ったところ。さあ心して戦おう。でも弱いモンスターだったらＡＩにお任せかな？

「LUNAR」の３Ｄファジーバトルは、ＡＩが強力にサポートしてくれる。コンピュータが判断してどんどん戦ってくれるＡＩバトル、簡単な命令を入力して実行させるファジーバトル、そして行動のすべてを入力するマニュアルバトルの３段階を選べるんだ。ふだんはＡＩにお任せで、中ボスや大ボスなんかの手ごわい敵のときや、味方がやばそうなときにファジーバトルやマニュアルバトルでコマンド入力すればいいわけだ。今回そのすべての戦闘の基本となるマニュアルバトルの情報をどーんと入手したのでお伝えしよう。

マニュアルバトルでのコマンド表示。それぞれのキャラに細かい指示を与えられる。

移　動

マニュアルバトルで、まずやることは移動だ。魔法陣の形をしたカーソルを動かして行きたいところを指定して移動する。どこにでも行けるわけではないけれど、逃げたり敵の背後に回りこんだりするときは、移動が大事な操作になる。

魔　法

戦闘のときに最も威力を発揮するのが、やはり魔法だ。回復魔法を使うにしろ攻撃魔法を使うにしろキャラクターごとに的確な判断が必要となる。敵モンスターとパーティーキャラクターの状態を見て確実に対処しよう。

道　具

ＭＰもなくなってしまって追い詰められたときの頼みの綱が、自分のもっている道具だ。回復や防御に便利な道具はいろいろある。数に限りがあるから大事に使おう。魔法より道具を使ったほうがいいキャラクターもいるぞ。

魔法の選択、装備の確認など

コマンドはキャラクターが整列し背景が一段暗くなる。どのキャラクターのコマンドなのかは一歩前に出るので一目瞭然。

魔法のコマンド画面。使える魔法を選んで決める。

装備のコマンド画面。自分の装備とパーティーの道具を同時に表示。

通常画面でのコマンドは、以前にも紹介したようにポンとフィールドからキャラクターが飛び出してオープンされる。そこで魔法を選べば、通常画面で魔法を使うコマンド画面になり、装備や道具を選べば装備の変更をしたり道具を使ったりする画面になるわけだ。ここで注意してほしいのが装備の画面。「LUNAR」ではパーティーの道具と個人の道具が区別されている。上の細長い枠の中が個人の道具（装備）で中央の大枠の中がパーティーの道具を表しているわけだ。そしてこの装備のコマンドで装備を外したり、パーティーの道具を身につけたりするのだ。ドット絵でアイテムが全部表示されているのでわかりやすいね。

次号予告

誠に残念ながらズリズリと発売が遅れてしまっているLUNAR。どうなっているのかとヤキモキしている読者の方も多いことと思う。遅れているとはいってもあと少しで完成しそうなのは事実らしい。たぶん今春には発売されると思うのでMEGA-CDを買って待っている人もまだ買ってない人も、もう少し待ってほしい。次号以降もゲームアーツとスタジオアレックスからの最新情報と進行状況をお送りする。刮目して待て！

LUNARをよろしくネ！

ゆみみみっくす

ゲームアーツ／発売日未定／価格未定／ADV／CD-ROM

アニメのようでアニメじゃない

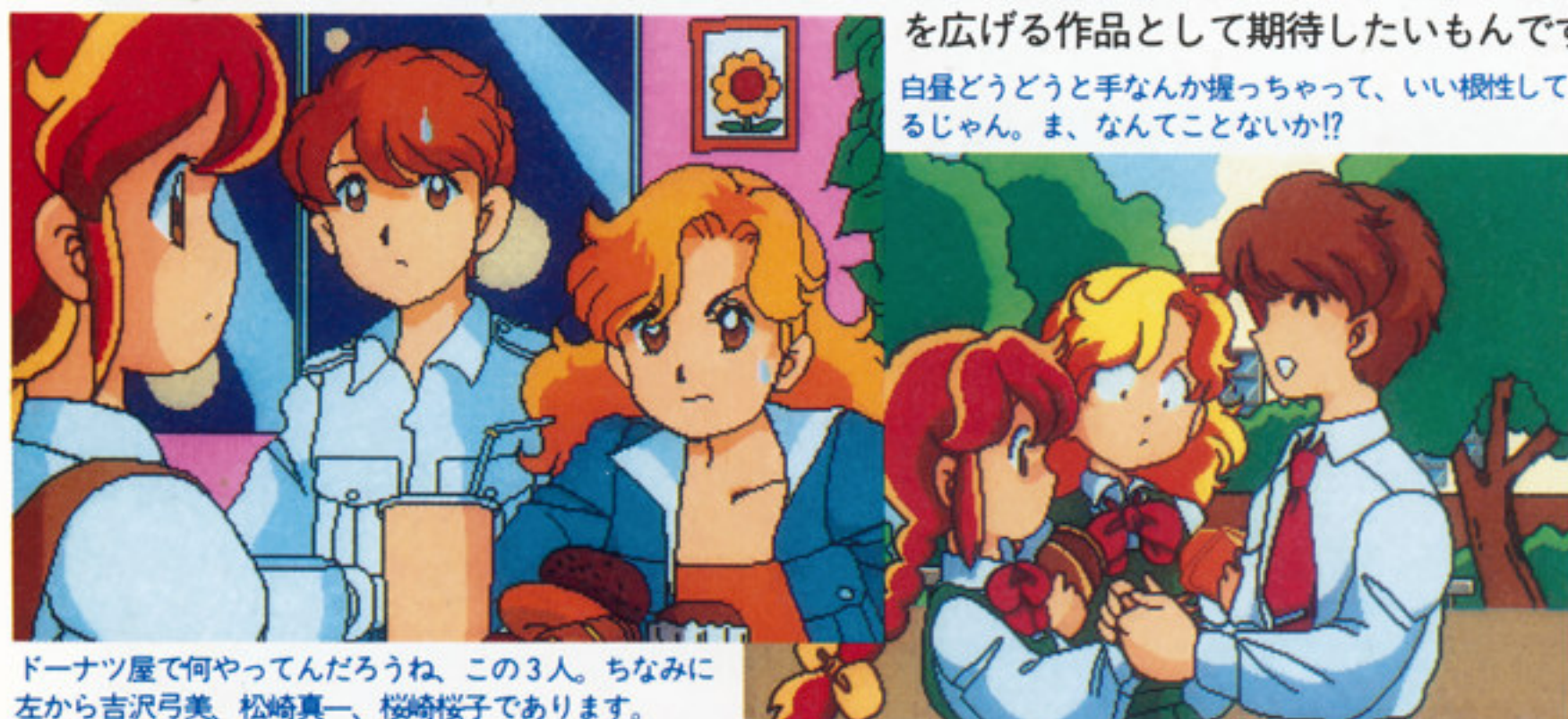
ゲームアーツの新作はインタラクティブコミック(対話型コミック)。単なるアドベンチャーではない、新鮮さを感じてくれたらウレシイ!

ゲームアーツのMEGA-CD第3弾は、少女マンガ家の竹本泉氏が手がけたオリジナルキャラとストーリーを使ったアドベンチャー。この「ゆみみみっくす」、ジャンルはADVといっても分岐も少なく、プレイしている感覚は、まるでアニメビデオを見ている感じ。もちろん全シーン、キャラがアニメーションしてしゃべる。動画枚数7,000枚以上といわれる滑らかな動きにはちょっと驚き! ゲームアーツでは、この作品をインタラクティブコミックと定義してるようです。

さて、主人公の吉沢弓美は、お察しのとおり女子高生です。脇を固めるのは、なんだか、いつもボーっとしてる巨乳コンプレックスの松崎真一、そしてその幼なじみで、ちょっと元気のよすぎる桜崎桜子。ちなみに彼女は大飯食らいだったりします。中学生の森下りえや、女の子を見ると誰かれかまわず抱きついてしまう通称、部長などの人達も登場します。だけど「ゆみみみっくす」が、ただの学園ドタバタラブコメだなと思っていると、そうは問屋がおろしません。なんかヘンテコなモンスターなんかも登場して一種独特なとんでもない世界を繰り広げてくれるハズです。

とにかくMEGA-CDソフトの新しい可能性を広げる作品として期待したいもんです。

キャピキャピの女子高生・吉沢弓美です♥

白昼どうどうと手なんか握っちゃって、いい根性してるじゃん。ま、なんてことないか!?

ドーナツ屋で何やってんだろうね、この3人。ちなみに左から吉沢弓美、松崎真一、桜崎桜子であります。

なんじゃ～!!

なぜか怒っている桜崎桜子。噛まれると痛そうな歯だな。

ところで、竹本 泉ってだぁーれ?

竹本 泉。職業マンガ家。昭和56年、講談社の少女マンガ雑誌「なかよし」で、「夢みる7月猫」でデビュー。代表作には、「あおいちゃんパニック」「あんみつ姫」「ひまわりえのぐ」などがある。最近作は、主婦と生活社刊の「虹色♪爆発娘♥」など。

その独特のタッチで、一部カルト的な人気を誇る(なぜか男性ファンも多い)。竹本作品には「うじゃ」「あやや」などの〝竹本語〟が頻出し、そのへんもファンにとっては魅力の1つかも。

ちなみに、「ゆみみみっくす」中で使われているナレーションの雰囲気や語り口は、竹本氏の性格そのものだそうだ。

主婦と生活社刊「虹色♪爆発娘♥」竹本氏の最近の単行本だ。読んでみては、いかが!?

アイルロード

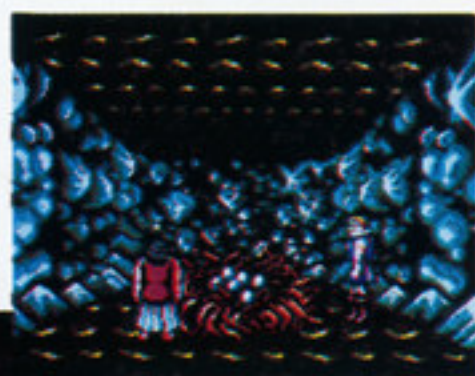
ウルフチーム／3月27日発売／価格未定／RPG／CD－ROM

これぞMEGA-CDRPGのキメ技だ！

なかなか全容が見えてこない「アイルロード」だけど、開発は順調だとか。ウルフチームさん、出し惜しみしないでよー！

今回は3D移動モードについて紹介しよう。このモードはゲームの基本となるモードで、アドベンチャーゲーム的なルームモードや新感覚の戦闘モードのような派手さはないけど、RPGの古典「ウィザードリィ」のような、迷路を歩き回る緊張感は十分に味わえるぞ。

迷路の様々な箇所に設置されているトラップの種類も豊富で、近くにいるモンスターを呼び寄せる〝警報〟や、床が回転する〝ターンテーブル〟などがある。トラップにかかるのはイヤだけど、全部見てみたい気もするね。

ここはダジャルという大型鳥類の巣。ダジャルはつまらない冗談が好きだそうだ（ダジャルとダジャレをかけたそうだが）。

こんなのいらないけど、捨てるのはいやなノッ！というアイテムは、この預かり所に持っていくべし。

アイコン

アイコンとは、いってみれば通常のRPGで〝そうび〟とか〝じょうたい〟など、文字で表示されるコマンド項目をビジュアル化したものなのだ。入力もしやすく、デザイン的にもグーだ。

マジック
魔法を唱えるときはこのアイコンで、魔法ウインドウを開こう。

アイテム
手持ちのアイテムを使う時、武器の装備の時はコレね。

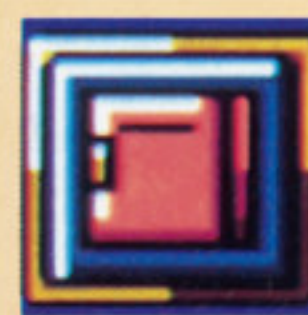
ステータス
どれくらい強くなったか知りたければ、迷わずこのアイコンを。

メッセージ
メッセージの表示スピード調節モードは、この口が目印デス。

データロード
以前セーブしたデータを読み込む場合はこれを使うべし。

カーソル

〝画面上のこの場所に移動する〟とか、〝この場所を詳しく調べる〟などといった場合、以下のカーソルを動かしてその場所を指定する。ルームモードにはなくてはならない機能だね。

手
何かを選択するときに使う。たとえばアイコンを選ぶときなど。

ルーペ
俺はココのとこを詳しく知りたいんだよ、ココを！ の指定用。

ふきだし
画面上にいる人物と会したいときはこのカーソルを使うのだ。

歩く人
キャラの移動位置を決める。といっても、天井とかは無理だぞ。

ゴミ箱
こんなジャマなアイテム、いらーんというときは慌てず騒がずコレ。

ライズ　オブ　ザ　ドラゴン

セガ／来春発売予定／価格未定／ADV／CD－ROM

IBM PCからMEGA-CDへの贈物

サイバー＆レトロフィット！　近未来のロサンゼルスで起こる事件の数々は!?　MEGA-CDならではの大容量アドベンチャーの登場。

「ライズ　オブ　ザ　ドラゴン」は、もともとアメリカのDynamix社が、IBM PC用に開発したアドベンチャーゲームだ。リアルなイラストを取り込んだグラフィックといい、膨大なゲーム内容といい、まさにMEGA-CDに打ってつけの移植作。というより、むしろ大容量のMEGA-CDだからこそ移植が可能になった作品といえるだろう。

舞台は、2053年のロサンゼルス。しがない私立探偵のウイリアム・ブレード・ハンター、彼は元ロス警察の刑事だった。彼の行く手には、様々な不可解な事件がまき起こっていく。捜査を重ねるうちに事件の黒幕は、暗黒の帝王Dragonであることが判明していく。しかし、物語はたんなる犯罪組織との戦いに、とどまらず意外な進展を見せていく……。

とにかくIBM PC版で、大ヒットした超大容量アドベンチャーゲーム。MEGA-CD版でどんな仕上がりを見せてくれるのか、楽しみに待て！

すべてがこの部屋から

主人公ウイリアム・ブレード・ハンターの寝ぐら。このアパートの部屋で装備を整え、いよいよ捜査開始だ！

2053年ロサンゼルス

これがマップ画面。高層ビルが、立ち並ぶ犯罪都市である。ちなみに、この時代でもハリウッドは健在!?

また、事件が……

断末魔の悲鳴とともに一人の女が死んだ。その真相とは……？

自分の部屋を出て、怪しげな花売り婆あさんから情報を聞き出したは、いいが……。

ホールに、巨大なドラゴンとステージ。何やら秘密めいた雰囲気が漂う場所に迷いこんだみたいだ。

魔法の少女シルキーリップ

RIOT日本テレネット／3月発売予定／7,400円／ADV／CD-ROM

超イロモノADV満を持して登場?

ファンタジーもののRPGに飽きた人にはうってつけ? 魔法少女ものアニメ風に展開する超カルトゲームの決定版がこれだ!

またまた、あのテレネットがやってくれましたって感じのこの作品。先月号の広告がいきなり超目立っていたから、注目度も高くなってきてるみたいだけど(?)、ご覧のとおり3月の発売に向けて定期的に画面写真もあがってきているのだ。

魔導小学校に通う10歳の見習い魔女リップが意地悪なライバルや強敵を相手にしながら、一話完結形式のテレビアニメ風に話は展開するぞ。巷ではいろいろいう人もいるだろうけど、真面目な路線のソフトが多いMEGA-CDには、いい刺激になるんじゃない?

これはアイキャッチ用のビジュアルシーンかな?

これはライバル? 小学生のくせにグラマー!?

デス・ブリンガー ～秘められた紋章～

RIOT日本テレネット／3月発売予定／7,400円／RPG／CD-ROM

あの越智一裕キャラが帰ってきたぞ!

パソコンやPCエンジンで出ていた3DダンジョンRPGがMEGA-CDで復活。しかも今回はパソコン版同様越智一裕キャラだ。

主人公

今回初公開の主人公キャラのイメージイラストだ。騎士になることを夢みる21歳の彼は越智氏の手によって表情も豊かになりそう。

ミレナ

各地を旅して修行している19歳の女性伝導師ミレナ。自然系の魔法を操り、人々を苦難から救っている。心強い味方だ。

PC-98、X68000、そしてPCエンジンなど、多くの機種に移植されている「デスブリンガー」がMEGA-CDでも始動しているぞ。今回の移植に際しての変更点は、まずビジュアルシーンの全面一新があげられる。しかもPCエンジン版とは違って、MEGA-CD版の絵は「コズミックファンタジー」でおなじみの越智一裕氏が手がけているので、嬉しい人も多いんじゃないかな。また最新のビジュアルを最大限に生かすために豪華な声優陣も出演予定なのだ。そのほかにも、いろいろな点で新しくなりそうなこの作品、いまから要チェックだぞ。

MEGA-CDハミダシ情報

さて、発売されてからはや1カ月たちそうなMEGA-CDだけど、まだまだ発売ソフトが少なくて心配している人も多いかもね。だが、新しい情報も続々入ってきてるから心配することはないぞ。で、まず新しい情報としてはパック・イン・ビデオが急遽MEGA-CDに参入し、新作ソフトを発表したことがあげられる。この参入第1弾ソフト「テラフォーミング」は'93年秋に発売が予定されているんだけど、ゲームのビジュアルデザイン全般には「ブレードランナー」や「スタートレック」「トロン」「エイリアン2」などのデザインを手がけたあのシド・ミード氏を起用したというから、期待も大きいぞ。シドミード氏については今後詳しい報告をするので、しばし待つべし。

また右にあるイラストはタイトルの決まった期待のコンパイルシューティング「電忍アレスタ」のキャラクターイラストだ。こっちも次回以降新情報を追うからね。

電忍アレスタ

今回は舞台を戦国時代のパラレルワールドにとった純和風シューティングになるのだ。陣取り風要素も入った機動忍者の活躍に期待!

BEEP! GameGear

1992,FEBURALY,8TH

"BEEP! GAME GEAR" FOR PORTABLE GAME PLAYERS

ハッピーニューイヤー／　形のうえでは2月号でも、この号が発売されるのは1月。さらに言えば、いまこの原稿を書いているのが12月。毎年この時期になると、雑誌におけるタイムラグのマジックを感じます。とにもかくにも今年もヨロシク／

☆ファンタシスターアドベンチャー☆バスターボール☆ポケット雀荘☆エイリアンシンドローム☆

NEW SOFT RELEASE

ファンタシースターアドベンチャー

●セガ／3月13日発売予定／3,800円／ADV／1M

G.G.初のアドベンチャーはあの「PS」の世界が舞台なのだ！

G.G.が登場した当初から発売ソフトスケジュールに載っていた謎のタイトル「RPG（仮）」。実はこの正体が今春発売される「ファンタシスター（以下PS）外伝」だったりするんだけど、この外伝の前に新しいPSシリーズのソフトが緊急発売されることが決定した。先月号でも紹介したから知っている人も多いと思うけど、これがG.G.初のアドベンチャーゲーム（／）だというから驚きなのだ。

ただ、PSの世界を舞台にしているとはいえ、この「PSアドベンチャー」のシナリオはあくまでオリジナル作品となるらしい。つまり、過去のPSシリーズとはストーリー的にあまりつながらないみたいなんだ。ただ、「デゾリス星」や「パセオ」といった、昔からのPSファンにはおなじみの地名がガンガン登場してくるのはやっぱりうれしい。話によれば、ゲーム図書館のPSアドベンチャーはこのG.G.版の布石のために製作されたものなのだそうだ。G.G.版にぜひ期待しよう。

アドベンチャーゲーム(ADV)って何？

ADVというのは、その名の通りプレイヤーが冒険家となって架空の世界を探検するゲームのことだ。ゲームの性質上一度しか遊べなかったり、不条理な謎かけに終始することもあったため、ここ数年ADVの人気はじり貧の状態を続けていた。が、最近はCD-ROMを使ったマルチメディアによる新種のADVが復活してきている。

博士の家

警察所

MAP

ADVと言えば忘れちゃならないのがマッピング。昔のゲーマーは、みんなこんなマップを作ってせっせとプレイしていたのだ。場面の関連性を判断し、先の画面を見る（マップを作る）こと、これが喜びだったのだ（ホントか？）。

PHANTASY STAR Adventure

©1992 SEGA

PRESS START BUTTON

OPENING

このゲームの世界では、アナタはエージェントとなって活躍することになっている。ゲーム世界の自分の顔は見れないぞ。

友人のミラー博士に呼ばれて遊びに行くはずの気楽な旅が…。こういう"巻き込まれパターン"も、ADVの王道的展開。

POINT

①移動はわかりやすいアイコン表示

シーン間の移動は東西南北を示したアイコンで表示される。行ける場所と行けない場所がひとめでわかるので、すご～く便利なのよ。

POINT

②バトルシステムが新しい

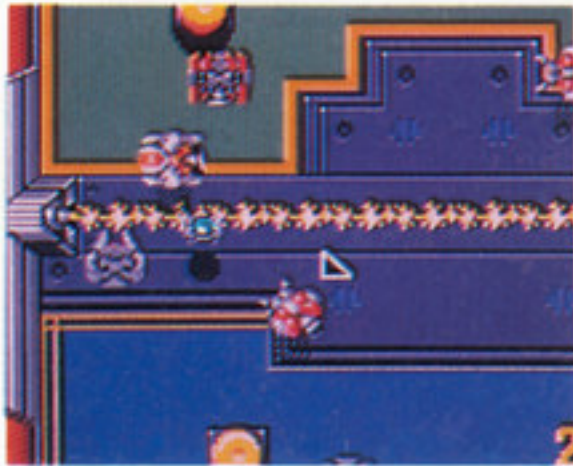
突然出て来る敵キャラと戦闘するシーンもあるぞ。戦闘方法はサイコロを転がしてダメージを算出する本格RPG風。HPに注意せよ。

NEW SOFT RELEASE

バスターボール

●リバーヒルソフト／3月20日発売予定／3,800円／ACT／1M

ひたすら爽快感を求めたルール無用の格闘戦！

フットボールやラグビーなど、格闘性のあるスポーツゲームをさらに過激に、さらにわかりやすくしたゲームがこの「バスターボール」だ。基本的なルールはフットボールのように敵陣のゴールにボールを運んで得点するというシンプルなものだけど、裏を返すとそれ以外のルールはまったくない。つまり、敵への妨害・攻撃何でもアリ、〝ルール無用の格闘技〟なのである。ボタン1つですべての操作ができるため、単純に熱中できるぞ。

フィールドは複数のブロックで区切られている。ブロックの間は電磁バリアが張られていて、ボールしか通り抜けることができないのだ。パワー最大のファイアーボールでロングパスだ！

ゴール間際の攻防戦！　フィールドにはピンボールアイテムや地雷などの仕掛けが設置されているので、これらをうまく使うべし。反射を使えばシュートをより強力なものにできるのだ。

必殺!!　火の玉アターック!!

パワーを最大までためれば、無敵の火の玉アタックができるぞ。相手をぶちかませ！

NEW SOFT RELEASE

ポケット雀荘

●ナムコ／2月7日発売予定／3,500円／TAB／1M

RPGの要素を加えたナムコならではの麻雀ゲーム

テレビゲームの定番といえばやはり野球と麻雀で決まりだ。この「ポケット雀荘」は、そんな定番ゲームをナムコ風にうまくアレンジした作品なのだ。ゲームモードはコンピュータが操る11人の個性あふれる雀士と打ち比べができるフリー対局モード、2台のG.G.をつなげて遊べる通信対局モード、RPGの要素を加えた麻雀珍道中モードの3つ。なかでも麻雀珍道中モードは敵キャラの戦闘がすべて麻雀で行なわれる変わったゲームなのだ。

基本的には、PCエンジン版の「ワールドテニス」や「ファイナルラップツイン」に入っているミニクエストのようなものと思ってもらっていいみたいだ。勝負はすべて麻雀だけどね。

対戦相手はいずれもクセのある雀士がそろっているぞ。でも、初心者レベルのタコOLやAVねーちゃんなんかには負けないぜ！　ようねーちゃん、金がないなら体では……（以下自粛）。

やっぱり燃えます対戦プレイ。普通の麻雀がやりたいときはコレが一番。1人プレイも打ち手によっては結構楽しい。

ルール設定もある程度変更できるようになっている。でも、もっと細かい変更もほしいな。南北戦争とか（マイナー）。

G.G.HOTLINE

セガにモノ申す！ もっとがんばってくれ

Oh、なんてこった！　今月発売されるG.G.ソフトはなんと0本だ。ゼロ、ゼロですよアナタ。1年以上このコーナーを続けているけど、ソフトが発売されない月は今回が初めて。まったくもう、セガは……。

「いやいや。過去のセガのペースを考えれば、こういった状況はしょうがないのです」

わ！　ビックリしたなぁもう。君は誰？

「セガのまわし者……じゃなくて、私はいちG.G.ファンです。セガというメーカーは年末にドッとソフトを出すため、年のはじめはいつも立ち上がりが遅いんです。メガドラソフトも年始は発売本数が減るでしょ」

ふむ、年始は一時的に息切れ状態になると。

「そう。だって、考えてもみなさい。先月のG.G.ソフトは5本以上も発売されたうえ、その中には「アーリエル」や「ドナルド」、「ソニック」などの傑作が入っているわけです。今後のG.G.にも期待が持てますよ」

あんた、本当にセガの人じゃないの？

3月に発売される予定のG.G.版「エイリアンシンドローム」。もともとはビデオゲームからの移植作品だ。さてそのできは？

気持ち悪いボスキャラ。ぬめぬめしてイヤだぞ。

足場が狭いところでは下に落ちることもあるぞ。

テラドライブの情報をキャッチアップ

TERA COMMUNICATION テラコミ

IBM PCのゲームがこんなにやりやすくなるのだ　DOS/Vゲーム

あのゲームよもう一度

テラユーザーといえば、やっぱりパソコンマニアが多いんじゃないかな。ということは、結構シミュレーションが好きな人も多いのでは？そんなユーザー待望のソフト「スーパー大戦略」がシステムソフトからDOS／V対応として登場したのだ。DOS／V対応版ということは、もちろんテラでも走る。当然ではあるが、日本語でね。IBM PC版で生まれ変わった「スーパー大戦略」はVGA対応なのでPC-9800シリーズ版、メガドラ版よりグラフィックが鮮明だ。思考速度が気になるが、遅いと感じることはない。

大きな日本語がいい

アスキーから昨年11月にＤＯＳ／Ｖ版として発売された「ウイングコマンダー」だが、残念ながら、ハードディスク必須のためモデル3でしか動作しない。しかし、あのゲームが日本語でできるようになったことは非常に画期的なことだろう。

●スーパー大戦略

思考速度も相当速い。イライラすることはないぞ。

●ウイングコマンダー

演出がにくいこのゲーム。日本語表示はうれしいね。

●ウィザードリィ　アスキー

ペイン・オブ・ザ・コズミック・フォージー

ウィザードリィシリーズの最新作。コズミック・フォージーという名の魔可不思議な筆記具をめぐり、ファンタジーＲＰＧが繰り広げられる。14種族と14の職業、そして呪文などのシステムもパワーアップ。10年間のシリーズの集大成。12,800円。

キーボードの操作も画面で表示。マウスも使える。

3Dダンジョンはｖｇａモードで迫力倍増！

発売予定のDOS／V版日本語ソフト

ゲームアーツとセガの共同開発の「雀皇登竜門II」、セガからは「ドラッケン」が日本語版として近々発売。そのほかには亜土電子工業の「マンホール」。このソフトのサウンドはメガドラ部分のＦＭ音源が使えるそうだ。またアスキーからも続々と新作が発売される予定。

●プリンセスメーカー　ガイナックス

IBM PCのソフトというと海外作品と思われがちだが、PC-9800版などの国内パソコンからの移植もある。「プリンセスメーカー」がそれだ。このゲームは10歳の少女を8年間で1人前の女性に育てるシミュレーション。マウス対応。MIDI音源も使えるぞ。　14,800円。

ミス王国をともに競い合うライバルたち。

学んで知力アップ。知力も重要なパラメータだ。

マニュアルは日本語で

テラドライブで海外のIBM PCのソフトが走るというのはご存じのとおり。しかし、海外のゲームは画面に出てくる文字やマニュアルが英語でわかりにくい。

RPGやADVで、英語のメッセージが出てきてもわけがわからない。パズルゲームなんかは、マニュアルが読めなくてもある程度プレイはできる。

最近メガドラでも登場した「ブロックアウト」もIBM PC版でアクレイムジャパンが発売している。パズルゲームにも日本語マニュアルが付いているにこしたことはない。うれしいことに今後、日本語マニュアル付きのソフトが増えそうだぞ。

●ブロックアウト

ちょっとしたミスからパニック状態。もうダメか？

着々と増えているDOS／Vマシン

以前、６月号の特集でテラのライバルマシンとして低価格の286マシンを紹介したが、覚えているかな？ それ以後ＩＢＭ ＰＣ互換機が着々と増えているのだ。テラはＣＰＵに286を搭載したマシンであるが、フライトシミュレーターなどのソフトでは処理速度の面でちょっと問題があるといわれている。近ごろでは486マシンでも低価格になってきているし、286マシンでも小型化、低価格化が進んでいる。特に台湾製のものにこの傾向が多い。そうしたマシンが増えて、市場が拡大し、同時にゲームソフトも増えてくるといいけどな。また、日本語版も増えてほしいところだ。

ロンローインターナショナルから発売された小型のＩＢＭ ＰＣ互換機。

特別企画 TERA DRIVEのココが知りた〜い! ── セガに聞く

テラドライブもすっかりおなじみといった感じだが、実はテラドライブでどんなことができるのかと考えてみると、意外と思いつかないもの。そんなテラの問題点を徹底的に解明するためセガの担当者に聞いてみた。

2CPUを使ったソフトってどんなの?

2CPUを使ったゲームソフトというと「パズルコンストラクション」、あるいは先ごろ発売されたメガドラとの切り替え機能がついている通信ソフト「AutoNet/S」しかないのが現状。テラならではのソフトというとはまだ少ない。セガのPC事業部の話では「現在はまだ企画中なのですが、シューティングコンストラクションを考えています。パズルコンストラクションのようになるかどうかは考えていません」ということだ。

また、亜土電子工業から発売される「マンホール」では2CPUを使い、メガドラのFM音源サウンドになるようだ。「このようにサードパーティからテラ用のソフトが多く出てくるといいのですね」(セガPC事業部)。

パズルコンストラクションに続く2CPUのソフトは?

MEGA-CDはテラドライブにつながるの?

メガドラユーザー待望のMEGA-CDが昨年12月12日に発売された。そこで、テラのユーザーでなくても気になることは「テラドライブにMEGA-CDは接続できるのか?」ということだろう。テラにもメガドライブと全く同じ拡張バスが付いている。するとケーブルで接続すればいいのでは、と思うが、実はそうはいかないのだ。「ケーブルの長さの関係でうまく作動しない可能性があります。テラへのCD-ROMはまた別に考えています」とセガ。

テラドライブにもメガドライブと同じく拡張バスがあるのだけど?

サポートセンターではどんなことをやるの?

サウンドブラスターが使えないという問題点を改善するために、サポートセンターでは現在お持ちのテラをサウンドブラスター対応にするサービスもするという。

そのほかにもモデル1、2からモデル3へのアップグレードサービスも行う。くわしいことは近々、セガからユーザーあてにインフォメーションを出すそうだ。あるいはパズルコンストラクション用のデータ集も機会があったら、TERA SUMMITなどを通じて随時提供していくそうだ。また、周辺機器のほうも現在企画中とのこと。「イベントのほうも昨年秋に好評だったTERA SUMMITなども、どんどんやっていきたいですし、各販売店ではIBMのゲーム大会も行っていく予定です」だそうだ。

ところで、今のところハードについてのトラブルも、一番壊れやすいと思われるハードディスクでもほとんど不良はない。問い合わせでは、やはりソフトのインストールのしかたや使い方ついての質問が多いそうだ。

サウンドブラスターも搭載できるようになる。

BOOK 環境問題を考えよう

「バランス・オブ・ザ・プラネットとシムアース」と題されたこの本。いわゆる地球の環境問題を取りあげたゲームの参考書?なのだ。両方のソフトとも以前に紹介しているが、とくにIBM PC版「バランス・オブ・ザ・プラネット」はアクレイムジャパンから発売されている。もし、環境問題に興味ある人は読むといいかも。

この本を読んでゲームがやりたくなれば幸いだろう。(多摩豊編著、サイエンス社、1,648円)

SHOP紹介 パソコンスペース ビルトイン

IBM PCのハード、ソフト、何でもある!

秋葉原の中央通りを上野方面に歩いていき、右手に見える新しいビルの4階にある店。このクラスターの直営店「ビルトイン」には、IBM PCのコンパチマシンがズラッと並んでいる。また、周辺機器もいっぱいある。

当然ゲームのソフトの品ぞろえも豊富で、人気ソフトはたいてい店に置いてある。今後はアメリカから独自に取り寄せたリアルタイムの人気ソフトベスト10をもとにして海外ソフトを輸入していくということなので非常に楽しみだ。「テラユーザーの方にも大勢来てほしいですね」(ビルトイン店長)。IBM PCのゲームソフトを手に入れたい人は要チェックだ。

問い合わせ先■03(3257)3264

いわゆる有名どころの海外版は置いてあるのだ。

「秋葉原でもまだ新しいお店なので、よろしく」と店長。

プレゼント TERA SUMMIT トレーナー

昨年秋に開催されたTERA SUMMITでスタッフが着ていたトレーナーを抽選5名にプレゼントしようと思う。ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、それにテラドライブについての質問、意見を記載するか、あるいはパズルコンストラクションのオリジナルゲームなどを送ってください。当選者の発表は4月号(3月8日売)で掲載。

宛先■〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル/ソフトバンク株式会社/BEEP!メガドライブ/「テラコミ/トレーナープレゼント」係。(締切は2月8日必着)

白地にTERA SUMMITのロゴ入りだ。当然非売品なんだぞ。

Vol.10 HYPER SEGA

「ラッドモビールSVをめぐる冒険」

美術とゲームのアミューズメント

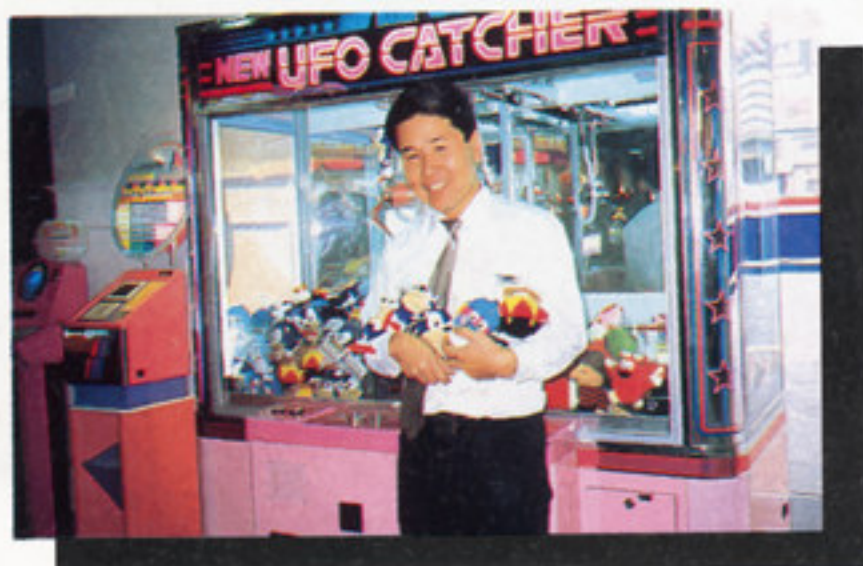
by 外神田総合信用探偵社

セガワールド 笹島

場所 愛知県名古屋市中村区平池町4丁目 笹島貨物駅跡地
交通 JR・近鉄・名鉄名古屋駅下車 徒歩10～13分
営業時間 AM10：00～PM11：00

前回までのあらすじ……

ラッドモビールSVとは、通常のものにはない21ステージ目が設定されている、幻のAMマシンのこと。しかも、この画面は、平成4年4月4日午後4時4分にしか見ることができない。大阪はミナミの御曹司・山下の依頼を受け、たった1台しかないSVマシンを捜し回る、私立探偵の俺。今日もまた、時給740円のアルバイト助手・短大生の亜紀とともに、全国のAMセンターを駆け巡るのだった。

＊この物語はフィクションです。実在の人物・団体等とは、ほとんど無関係なはずです。

ソニック・シリーズの人形を抱いて微笑む多田隈店長。

読者の皆様、新年おめでとうございます

ぱたぱたぱたぱた……。

亜紀はさっきから、せわしなくワープロを打ち続けている。ワープロの打ち込みは、彼女の内職なのである。いや、こっちのほうが本業かな？　とにかく、俺が払う時給よりかは、はるかに金になっているはずである。

ぱたぱた、ぱたたたたた、かちゃかちゃ、ぱたたたたたたた、ぱたぱたぱた……。

どうせ暇なんだから、何をしてよーと勝手だけどな。うるさくて昼寝もできやしねえ。

「いい大人が、昼間っからグウグウ寝てるなんて、ちょっと、どうかと思うわよ」

顔も上げずに、冷たく亜紀はいった。しかし、しょーがねえじゃねーか、暇なんだから。

しかたない、パチンコにでも行こうかって腰を上げたところに、電話が鳴った。

電話は、例の山下からだった。

「これは山下さん、お久しぶりです」

「そうやねん。11月号以来やから。たったの2回、登場せーへんかっただけやけど、月刊誌やからエライ久しぶりな気ィしまんなあ。そうそう、新年おめでとーさんって、いわなあきまへんのやろ？　雑誌の進行上、まだクリスマスも来てへんとゆーのに」

「はあ。仰ってる意味が、わかりませんが」

「で、今回は名古屋ですねん。11月28日に、笹島貨物駅跡地に、セガワールド 笹島っちゅー店がオープンしてまんのや」

名古屋か。まあ、亜紀のワープロを子守唄にしているよりは、ずっと有意義ってもんだ。

壁に並んだ色鮮やかなイラストレーションの数々。見て回るだけでも楽しい！

スロットマシンに浮かぶ女の子ばかり見てないで、たまにはちょっと上を見てみなって。

笹島跡地は、どこでしょうか？

東名高速の名古屋インターチェンジで降り、名古屋長久手線に入る。市の中心を目指して西へ進み、千種区を過ぎたところで、今池の交差点を右折、内山町を左折して、桜通りを走る。

俺の愛車、赤い中古のダイハツ・ミラは、エンジン音を軽やかに、とても快調である。

「駅前通りを左だったな？」

「名古屋に来たからには、手羽裂きが食べたいわあ」

「線路の向こう側だっけか？」
「美味しい手羽裂き、手羽裂き」
　わかった。おまえには、もう、何も訊かない。勝手に歌ってなさい。
　駅前ロータリーで左折。名鉄、近鉄、メルサの前を順に通って、笹島の交差点を直進。右手に、赤い日生ビル。下広町の交差点で、ここを右かな？
「そこ、スカイ・パーキングって書いてあるわよ」
「わかってるって」
　ここいらで右に曲がり、線路の向こう側に渡らなければならないのだが、道の右側は延々と鉄道のガードが続くばかり。左側には、オレンジ色した日通ビル。
　おっと、頭上を走るのは、高速1号線じゃあないか。しまった、行き過ぎちまった。
　手頃なところでUターンし、俺はガード下で通り抜けられそうな所を探した。
「ねえ、まだ着かないの？」
　苛立たしげに、亜紀がいった。
「あと、40行しかないのよ。間に合うの？」
「わけのわからん文句をいうな」
　と、下広町の交差点から2つ目の信号で、トラックが出入りするガード下を覗き込んだ俺は、ようやく懐かしいSEGAのロゴを、遠くに発見したのである。

笹島美術館はAMマシンの常設展

「ちょっと、わかりにくい所でしょう」
　応対に出てくれた、セガワールド　笹島の多田隈國夫店長は、優しげな目尻に穏やかな笑みを浮かべていった。
「鉄道のガードに遮られて、こっち側が見えないのが、難点かもしれませんね」
「それにしても、敷地は広いですなあ。だだっ広いというか。ただ、広いというか」
　笹島貨物駅跡地の広大な敷地内に、セガワールド 笹島がポツンとあるような感じ。隣接して、かなり広いサーキット場もあるのだが、そちらは大段幕に隠れてしまっているので、なおさらそう感じるのである。
「ここは、短期のイベントなんかが行なわれている所なんです。この間までは、ミュージカル『キャッツ』が上演されてましたしね」

やっぱり、ショッピング・アーケードのように見えるよなあ。

　敷地も広いが、店内も広い。いや、広いというよりは、長いというべきかもしれない。間口は大したことないのだが、一歩足を踏み入れると、先がよく見えないくらい奥が深いのである。天井からはカラフルな垂れ幕が下がり、細長い直線、駅前アーケードかショッピング・センターのような印象を受けた。
「いや、ウチのテーマは美術館なんですよ」

こんな所にブラ下がってたら取れないよな。でも突然、自分から落ちてくるかもしれない。

新幹線の窓からも見えるんだぞ。夜なら闇にネオンが浮かんで、キレイなんだけどな。

　店長はいった。
「美術とゲームのアミューズメント。イベント会場には、ふさわしいでしょ？　イベントを見にきたついでに寄るんじゃなくて、ウチの店が常設のイベントみたいな位置づけになれたら、いいですよね」
　頷く俺の横で、亜紀は熱心に壁にかかった絵を眺めているようであった。しかし、こいつの頭の中では、きっと、手羽裂きがクルクル回っているにちがいない。

外神田総合信用探偵社NEWS

セガ／情報ステーション

　そこのキミ！　読んでるかい!?　さ～て、セガからの、特別な“お知らせ”だぞっ！
　12月下旬から1月下旬まで、セガの直営店を含む全国約280店舗のAMセンターで、『セガ・ソニック・ホット・キャンペーン』が実施されています！　お店で、ソニックのスクラッチカードをチャカチャカとけずると、なんと、ソニック特製グッズがもらえちゃうんだぜ。
　右の写真を見てくれ。ソニック・マグカップ、ソニック・ジグゾーパズルなどなど、うれしいソニックづくし。UFOキャッチャーのソニック人形もそうだけど、これらももちろん、ほかでは絶対に買えないのだ。ソニックのファンだったら、このチャンスを見逃す手はないぞ。さあ、まだ間に合う。近くのAMセンターに急げ！
　というわけで、今月はハガキを紹介した人にこの特製グッズをあげちゃおう。
　まずは、11月号で紹介したイラストのキャラクターを数えてきた、神奈川県の鈴木秀和クン17才。「わかるキャラが24。わからないキャラが6。合計30」だそうだ。「持ってるかぎりのBEメガを開いて探した」というんじゃ、あの絵を描いた人より大変だったかもしれないね。
　12月号のイラストに答えて、「スペースワールドにR360はあります」と送ってくれたのは、福岡県の椎野豪嗣クン18才。ソニックのイラストが、かなりカッコイイ。
　三重県の田畑義博クン14才もソニックのイラストつきで、「HYPERセガの新年に向けての意気込みは？」というハガキ。そうだな。実は、ここだけの話。平成4年の4月4日はもうすぐだというのに、まだオチが決まってないのさ。夏休みの宿題は、新学期になってから始めるタイプなもんでね。へへへ。応募要領：ハガキに◇住所・氏名・年齢・電話番号と内容(具体的に！)を明記のうえ、〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル／ソフトバンク株式会社／BEEP！　メガドライブ編集部「HYPERセガ」プレゼント係まで、送ってください。

プレゼント

今回はなんと、発売からすでに1年以上も過ぎたムーンウォーカーの面セレが発見された。各ラウンドが長いだけに、こいつはとっても重宝する裏技だぞ。

BE メガ裏技リーグ Vol.22

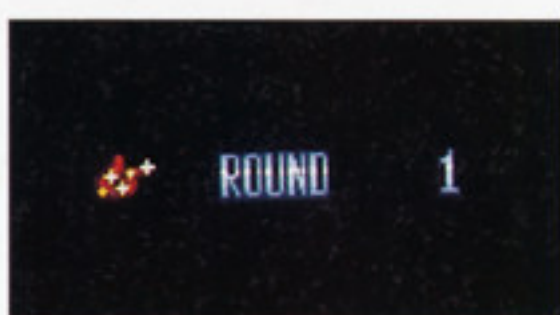
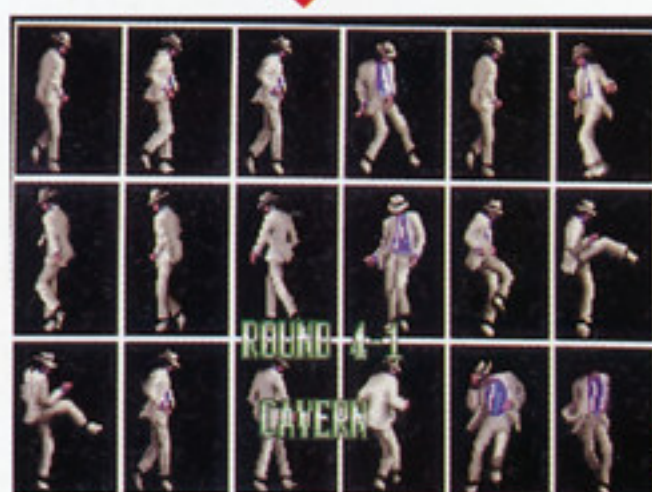
MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER

ラウンドセレクト　1軍

まず、タイトル画面が表示されているときに、2P側のパッドで「左上＋Aボタン」を押しながら、スタートボタン（2P側）を押す。そのあとメニュー画面になったら、左上とAボタンは押したままでスタート（2P側）すると、ラウンドセレクトに入れる。

（神奈川県・久保秀樹・19歳）

まず2P側の左上＋Aを押したまま、スタートを押して……。

この画面になったら、もう1度2P側で同じ操作をしよう。

すると、このようにラウンドセレクト画面になる。1～5ラウンドのなかから、好きなところを選ぼう。

このゲームは後半にいくほど時間がかかるから、ラウンドセレクトはけっこうありがたいね。

さあ、これでお気に入りのラウンドで踊りまくろうじゃないか。

ソード・オブ・ソダン

紫の薬でワープ　補欠

「紫の薬」は、そのままでは何の効果もないが、実はこれを4本集めていっぺんに飲むと、次のステージへワープすることができるのだ。これをうまく使えば、ノーマルもクリアできるぞ。

（東京都・林幸一・20歳）

運よく紫の薬を4つ集めたら、すかさずポーズをかけて4本とも選択しよう。

グビグビっと飲んだ瞬間に「WARP！」と表示され、そのまま次の面へ進めるぞ。できたらゾンビの面で使うといいかも。

アドバンスド大戦略－ドイツ電撃作戦－

スタンダードモードからキャンペーンモードに突入！　補欠

まず、スタンダードモードのどれかのマップを終了させます。そのあと結果が表示されたら、スタートボタンを押しながらA、B、Cボタンを押すと、そのマップからキャンペーンモードに入れます。

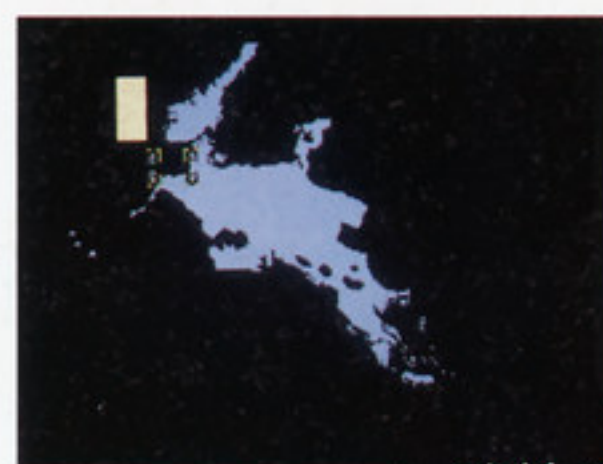
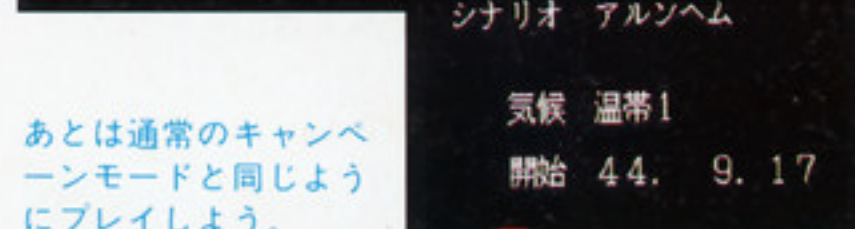
ただし、この技でキャンペーンモードに入っても、マップが終了するたびに上記の操作をしないと、メニュー画面に戻ってしまうので注意。また、表示がバグって次のマップへ進まないときもあるので、マップ終了の直前にはいちおうセーブをしておきましょう。

ちなみにスタンダードモードの「トルコサンセン」マップで大勝利したあと、結果表示画面で同じようにすると、「史実と異なる結末」（先月号参照）が見られます。

（沖縄県・荒瀬一広・26歳）

まず、スタンダードモードで適当なマップをプレイして、普通に終了させる。面倒だったら操作変更の裏技を使おう。

そしてこの画面になったら、スタートを押したままA、B、Cボタンを押す。長めに押すと成功しやすいよ。

すると、こんな感じの表示になるけど、あわてなくても大丈夫。しばらく待ってみよう。

一部の色が抜けるけど、キャンペーンマップ終了時のようになる。ただまにここでバグることもあるから注意。

あとは通常のキャンペーンモードと同じようにプレイしよう。

さきほどの終了結果によって、マップもキャンペーンと同じ分岐をするぞ。

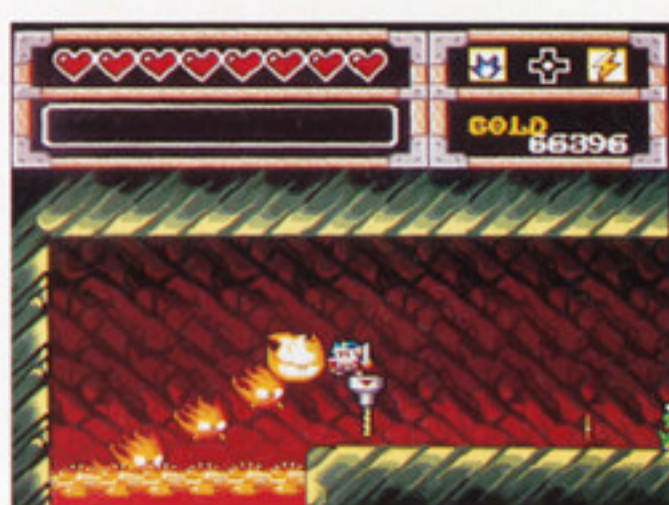
ワンダーボーイV モンスターワールドIII

火山の奥底でハートのうつわを入手　補欠

まず、バーゴニア（ドラゴンの村）の先にある火山に入り、入口に近いほうから数えて4つ目のスイッチまで進む。そこでスイッチのすぐ左にある溶岩に飛びこむと、ダメージを受けずに隠れた部屋にスカっと降りることができる。

この部屋にある宝箱には、「ハートのうつわ」が入っているぞ。

（千葉県・by センキュー・13歳）

まず、ピグミー系の装備をそろえて、この小さな扉に入ろう。リューリュもちゃんと一緒にね。

そして、いちばん奥底にあるスイッチまで進み、左にある溶岩へ飛びこむのだ。

するとダメージを受けることもなく、この部屋に降りられる。ここにはハートのうつわがあるぞ。

ワンダラーズ フロム イース

ボスとの対決中にもセーブが可能になる　補欠

プレイ中に、サウンドテストで好きな曲を流して、そのままゲームを再開すると、その曲がかかったままプレイができる。

また、この方法で9、10、25番以外の曲を選んでプレイすると、ボスとの対決中でもセーブができるようになります。

（広島県・石田直也・16歳）

サウンドセレクトで好きな音楽を鳴らしてから解除すると、それがＢＧＭになる。

ボスとの対決中でも別の音楽を流せば、こうしてセーブができる。

ヘルツォーク・ツヴァイ

バグったワイド画面で２人対戦　アマ

まず、最初のモード設定画面で「ＰＬＡＹＥＲ」の項目を選択して、１Ｐ側をコンピューター、２Ｐ側をユーザー、ディスプレイをワイドに設定します。次にもう１度「ＰＬＡＹＥＲ」を選択、今度は１Ｐ側をユーザーにして、２Ｐ側は設定を変えずにキャンセルします。すると、１Ｐ側と２Ｐ側の両方がユーザーなのに、ワイドディスプレイで対戦できるようになります。

ただし、画面は赤いプレイヤーを主体とするスクロールとなり、青いプレイヤーはまともに行動できません。要するにこれは、バグ画面による対戦プレイです。

（新潟県・牧瀬篤生・14歳）

まず、１Ｐ側の操作をコンピュータ、２Ｐ側はユーザー、画面はワイドに設定する。

次に、もう１度設定をしなおす。今度は、１Ｐ側をユーザーにしよう。

そして２Ｐ側は設定を変えずにキャンセル。これで、どちらもユーザーなのに、画面がワイドになるぞ。

ただし、この裏技を使ってプレイしてもまともに遊べないので、あくまでシャレでやってみるといいだろう。

武者アレスタ

アナログパッドでプレイ　アマ

電波新聞社製の「ＸＥ－１ＡＰ」（アナログジョイパッド）を１Ｐ側に接続して、電源を入れたら、メニュー画面のときにスタートボタンを押すと、なんとアナログモードでプレイできる。

（福岡県・Mr.70年代・21歳）

最初にアナログパッドのスイッチをデジタルに切り替えて、難易度などを設定しておこう。そのあと、アナログに切り替えてから、この画面でスタートを押すとアナログモードでプレイできるぞ。

オプションが自機についてこれないほどの速度で移動できるが、使いこなせるかな？

魔王連獅子

２人対戦モード　補欠

タイトル画面で「魔王連獅子」という文字が回転し終わるまえに、Ｂボタンを４回以上押してからスタートボタンを押すと、２人対戦モードに入れる。

これはどちらかがやられるか、時間切れになるまで戦うモードで、３回勝負となっている。また、３回目の勝負が終わるとすぐにタイトル画面に戻ってしまう、ちょっと淡泊な対戦だ。

（東京都・ビッグウェーブ・18歳）

タイトルでこのように文字が回転しているあいだに、Ｂボタンを４回以上押してスタートだ。

３本勝負で人間どうしの対戦プレイができるぞ。制限時間が切れるまえに相手を倒せ！

空牙

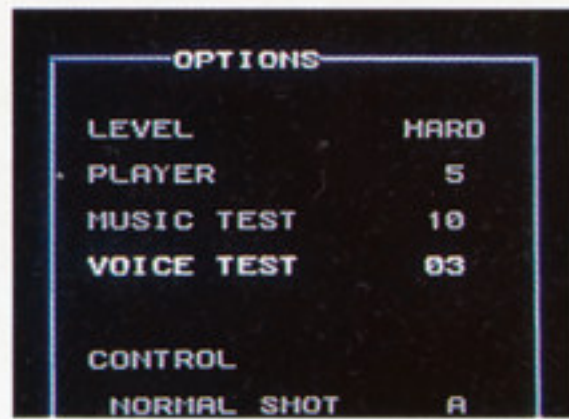
ステージセレクト　1軍

オプション画面で、残機を5、ミュージックを10、ボイスを3に設定したら、ボイスを1回聴いてからゲームをスタート。

そのあと自機選択画面になったら、2P側のパッドで以下のボタンを押したまま、1P側のスタートボタンを押すと、好きなステージから始めることができる。

（東京都・太田希）

STAGE	コマンド
2	Aボタン
3	Bボタン
4	Cボタン
5	スタートボタン（2P側）
6	A＋Bボタン

※上記のボタンを自機選択画面のときに、2P側のパッドで押したままで、1P側のスタートを押すこと。2人同時プレイの場合でも、2P側の自機を決定してから入力すれば、面セレクトが可能だ。

残機を5、ミュージックを10、ボイスを3にしたら、ボイスを1回鳴らしてからゲームを開始。難易度はどちらでもいいぞ。

自機選択画面になったら、2P側のパッドで左の表に示したボタンを押したまま、1P側のスタートを押そう。

すると好きなステージから始めることができる。2人同時プレイの場合も同じ要領だ。

忍者外伝（ゲームギア）

無敵パスワード　1軍

パスワードの入力画面で「NODIE」と入力すると、いったんタイトルに戻るので、そのままスタート、もしくは各面のパスワードを入力してプレイしてみよう。ダメージを受けてもライフが減らなくなって（無敵）いるぞ。ただし、穴に落ちるか時間切れになった場合は1ミスだ。

また、パスワードを「MONTY」と入力するとスタッフロールが見られる。

（大阪府・平元忠・19歳）

「NODIE」つまり不死という意味のパスワードを入力。あとはふつうにゲームスタート。

攻撃を受けると吹き飛ばされるが、ライフは減らない体になってしまうのだ。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

ドスコイソニック2連発　アマ

【ドスコイソニックその1】まず、どのゾーンでもいいから、ACT3の最後で動物の入った箱の右側まで進む。そして右側からうまくジャンプしてスイッチを踏み、そのまま箱の左側へ降りよう。そうしたら、すぐに右へ方向キーを入れて箱を押すと、ソニックがドスコイの姿勢（物を押している状態）のまま歩いていくぞ。

【ドスコイソニックその2】まずスクラップブレインゾーンのACT1で、最初の分岐点から下に降りる。そこから少し進むと赤いバネがあるから、ソニックを回転させながらぶつかってみよう。その勢いで戻されているあいだに、方向キーの右を押したままにしておくと、左の壁にぶつかったあとにドスコイング歩きをするぞ。

（静岡県・カメムシ・18歳）

その1

スイッチを踏んだら左側へ落ち、すぐに箱を押そう。

右側からスイッチを踏みにいって……。

するとこの状態で歩いていく。

その2

右を押したまま、左の壁にぶつかると…。

回転したまま赤いバネに体当りをくらわせ！

やはりドスコイングで歩く。

BEメガ読者プレゼント

応募方法 今月のアンケートハガキにすべて答えて、切手を貼って送ってね。締切は2月8日(当日消印有効)。なお、当選者の発表は4月号の「ぴーぷるランド」で。

＊製品の都合上、発送に日数がかかることもあります。またゲームソフトに関しては発売予定ですので製品化されないこともあります。ご了承ください。
＊誌上で発表後1カ月以上経っても製品が届かない場合は、お手数ですが当編集部宛にご連絡ください。(TEL 03-5488-1317)
＊宛先不明などにより、製品が返送されるケースがかなりあります。住所はわかりやすい文字で書いてください。

MEGADRIVE&CD

1 天下布武

5名

●提供：ゲームアーツ
●発売元：ゲームアーツ
●発売日：発売中
●定価：7,800円

ゲームアーツ期待の新作シミュレーションゲーム「天下布武」がいよいよ発売。戦国の世を統一するのは一体誰か？

2 ちびまる子ちゃん わくわくショッピング

5名

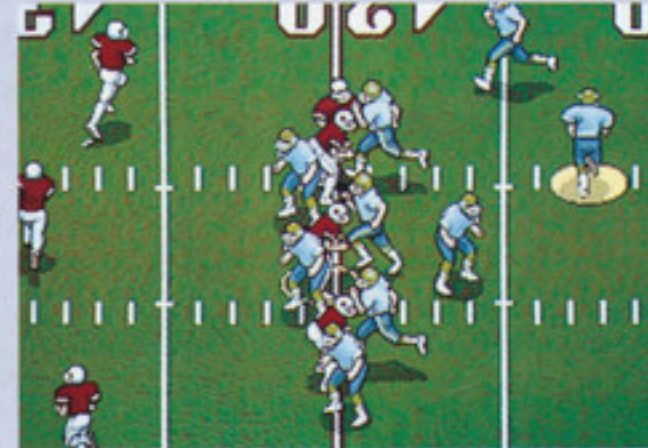
●提供：ナムコ
●発売元：ナムコ
●発売日：1月14日
●定価：6,000円

まるちゃんとその仲間が、ボードゲームになってやって来た。みんなでワイワイ遊べばとっても楽しいゲームだぞ。

3 ジョーモンタナII スポーツトークフットボール

5名

●提供：セガ
●発売元：セガ
●発売日：1月24日発売
●定価：7,000円

前作と比べ、実況中継さながらの音声がウリのこのゲーム。もちろんモンタナ自身も選手として登場しているぞ。

4 ソーサルキングダム

5名

●提供：メサイヤ
●発売元：メサイヤ
●発売日：1月31日
●定価：8,800円

メサイヤ初のRPG「ソーサルキングダム」がいよいよ登場。戦闘システムがちょっと風変わりで、なかなか面白いのだ。

GAME GEAR

5 ドナルドダッグのラッキーダイム

3名

●提供：セガ
●発売元：セガ
●発売日：発売中
●定価：3,800円

メガドラ版と同時発売だが、内容は違う。こちらはドナルドの3人の甥っ子とラッキーダイムを取り返すというアクションゲームだ。

6 ファンタシースターアドベンチャー

3名

●提供：セガ
●発売元：セガ
●発売日：3月13日
●定価：3,800円

プレイヤーがファンタシースターの世界で活躍するというアドベンチャーゲーム。初のコマンド型アドベンチャーだけに期待大だ。

7 マイクロワールドテレカ

10名

●提供：マイクロワールド
●非売品

新規参入マイクロワールドのオリジナルテレカを10名様にプレゼント。なかなかシブイデザインがかっこいいぞ！

8 テクノギャルズ 1992カレンダー

10名

●提供：テクノソフト
●非売品

テクノギャルズの1992年版卓上カレンダーを10名にプレゼント。さとみちゃん、かなこちゃん、あつこちゃんの3人がキミにニッコリ微笑みかけてくれるぞ。

INFORMATION

3月号は2月8日発売です。

昨年の12月は、MEGA-CDに明け暮れたメガドライブ界だが、CDに関しては、今年はさらなるクォリティー・アップを願いたいところだ。

一方ROMは、クォリティーこそ以前に比べ平均化したものの、量が多くなった分よほどの特徴がないと目立たないようになった。「シャイニング・フォース」の発売あたりから、次のステップの手がかりがほしい。というわけで、'92年がスタートしたわけだが、本誌は今年もメガドラユーザーのためにがんばりたい。

▶質問テレフォン 03・5488・1317

STAFF

●編集長
川口洋司
●副編集長
近藤 裕
●編集スタッフ
西村 亨
竹谷浩治
葛見由美子

大内めぐみ
錦織 正
(スタジオハード)
荻野竜二
中島泰司
(ワークハウス)
田中 茂
遠藤ひろき
(メディアミックス)
藤原紀幸
河原 徹
(ZERO)
吉岡聖乃
鈴木 剛

Special Thanks:
MEGA PLAY (U.S.A.)
TILT CONSOLES (France)
SEGA FORCE (England)
●編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
大井政彦
大塚英行
吉村勇子
●編集協力
折原光治
森崎雄司
梶原 智
小林 仁
戸塚義一
鈴木智由
梅田浩二
ホンダ理子
八島久幸
小林直樹
赤司俊雄

渋谷洋一
●レイアウト
アートサプライ
石原賢二
ギャングランド
村田雅英
蝦名文伸
星 涼二
大橋広史
黒川浩二
●フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
大屋哲男
●イラスト
山内 真
八重樫尚蔵
湯川安芸子
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

MEGA DRIVE

MEGA CD

©MICRONET 1991

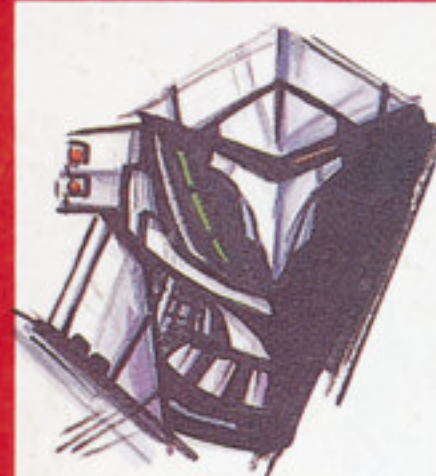
メガ・CD専用

HEAVY NOVA

―未来型格闘技のデスマッチ―

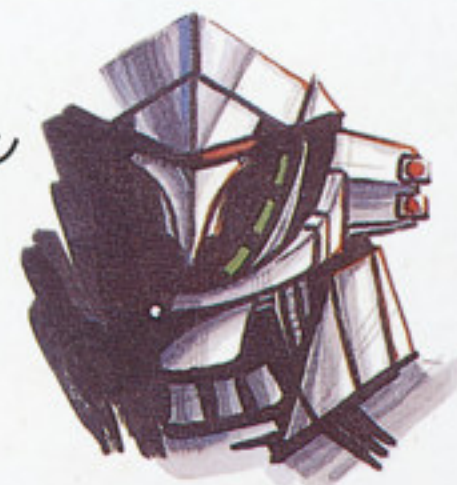
敵のワナを蹴散らし、
ステージボスを倒せ.!!

2P対戦可能!
ダイナミックな技の応酬.!!

地球防衛軍の中核を為す部隊「Heavy Doll」隊。
そのパイロット養成所から今、壮大な物語が始まろうとしている……
目的はただ1つ!
宇宙で偉大な戦士だけに与えられる称号「Heavy Nova」を獲得すること!
君はHeavy Dollを操り、果たして宇宙最強の戦士になれるか?

IDAR

形　式	ME-F911
メーカー	マクネット・エレクトロニクス
動力形式	TYPE AK-10A
クラス	中量級・攻撃型ヘビードール
備　考	最高出力であるTYPE10型の動力源を備えた最新型ヘビードール。試作機3体のうちの1号機。主人公が操るヘビードール。

TROL

形　式	IZ-HD310
メーカー	イゼル・システム
動力形式	TYPE AK-03E
クラス	重量級・作業型ヘビードール。
備　考	大規模作業対応として造られた。動きはにぶいが、パワーはヘビードール中最高を誇る。

デビルクラッシュMD

DEVIL CRASH MD

絶賛発売中！

World of Technology

Tecno Soft® TS

MEGA DRIVE

デビルクラッシュMD
ハイスコアチャレンジ キャンペーン実施中！

ハイスコア挑戦者の毎月上位100名様に特製ゴールドテレカをプレゼント！（同得点者多数の場合は抽選）Wチャンスとして応募者全員の中から抽選でアーケードパワースティックをはじめ、素敵なプレゼントがもらえます。

特製ゴールドテレカ

CHALLENGE HIGH SCORE
デビルクラッシュMD
TELEPHONE CARD 50
World of Technology Tecno Soft

ハイスコア当選者発表

宮城県	高橋　健一	石川県	小林　誠
山形県	東海林智也	福井県	光枝　孝郎
埼玉県	高橋日呂志	静岡県	岩城　誠
埼玉県	江面　幸夫	愛知県	羽根　友樹
千葉県	小川　陽平	愛知県	青山　雅則
千葉県	宇田川健二	愛知県	松井　克幸
東京都	老川　賢	大阪府	杉裏　健三
東京都	金沢　卓也	大阪府	小田　達也
東京都	小林　勘哉	大阪府	愼　祥弼
神奈川	小林　千也	兵庫県	河本　直規
神奈川	加藤　和正	和歌山	北田　仁彦
神奈川	佐久間　智	岡山県	中塚　健爾
神奈川	松永　隆生	岡山県	妹尾　英樹
長野県	松島　史法	広島県	一宮　一夫
長野県	岡田　久志	福岡県	児玉　俊浩

「敬称略」

ほか70名様には特製ゴールドテレカをプレゼントいたします。みなさんもどんどんチャレンジして下さいね！

¥6,800（税別）

ゲームファンのみんなに、
とってもビッグなプレゼント!!

It's MEGA world.

セガ・ウィンターキャンペーン実施中!

いよいよ1月31日まで!!

いま、MEGA-CD・
メガドライブ・ゲームギアの
アンケートハガキを送ると
合計2,800名様に当たります。

MEGA-CD
MEGA-CDでダブルチャンス!!

応募者の中から抽選で
毎週100名様(合計800名様)に

10,000
1万円
(郵便為替)
プレゼント

抽選にもれても、SEGA賞・ソニック賞のチャンスが!!

いま発売中のMEGA-CD・メガドライブ・ゲームギアのパッケージに入っているアンケートハガキを送ると、MEGA-CDなら一万円、メガドライブ・ゲームギアならSEGA賞・ソニック賞のいずれかを抽選でプレゼント。(一万円の抽選にもれた方もSEGA賞・ソニック賞のチャンスがあります。)アンケートハガキの「ご意見、ご感想記入らん」にSEGA賞・ソニック賞どちらかひとつ明記の上、当社までご返送ください。なお当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。
締切:1992年1月31日(当日消印有効)

MEGA DRIVE
GAME GEAR
メガドライブ・ゲームギアでチャンス!!

SEGA賞
特製腕時計
(抽選で1,000名様)

ソニック賞
特製ゲームラック
(抽選で1,000名様)

※実際の商品は写真と若干異なる場合があります。ご了承ください。

SEGA
株式会社セガ・エンタープライゼス
東品川事業所 〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7068(お客様サービスセンター)

BEEP!▶メガドライブ◀
1992 FEBRUARY 2月号
1992年2月1日発行(毎月1回1日発行)第8巻2号通巻86号
発行人・孫正義 編集人・橋本五郎
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル
電話 営業03-5488-1360 編集03-5488-1253
定価480円(本体466円)
Printed in Japan
T1017659020487
雑誌17659-2